Tot.431

新闻专题：探访另一片天地——G-STAR 2017韩国国际游戏展现场报道

游戏机实用技术

VGTIME

攻略透解

精灵宝可梦 究极之日·究极之月

全新阿罗拉之旅全面展开

研究中心

COD 二战

丧尸模式完全解析

超级马里奥 奥德赛

全力量之月收集补完

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

一份攻略 双语通用

DLC 补完计划

最终幻想15

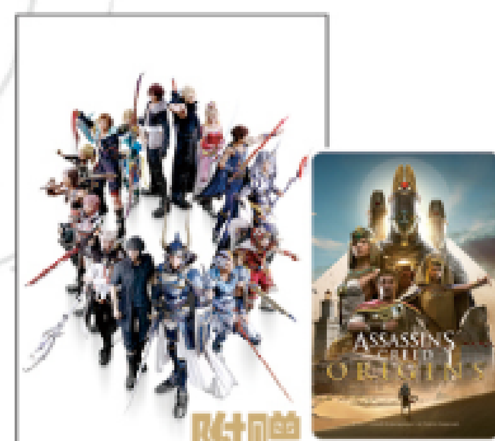
多人在线模式上手指南

星球大战 战场前线II

战役模式全收集指引+联机模式推荐角色使用心得

-特别企划-

千年历史 十年刺客——刺客信条系列十年回顾



附赠

异说 最终幻想NT 精美海报

刺客信条 起源 收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.12A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

23>



9 771008 060006

TV GAME半月刊
2017.12A



总第 431 期

COVER STAFF
封面用图：精灵宝可梦
究极之日/究极之月
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 12 月 1 日
定价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P32
星球大战 战场前线 II

送战友 踏征程
默默无语两眼泪
耳边响起驼铃声

最后的帝国
双彩蛋解析



P87
COD 二战



P92
千年历史 十年刺客
——《刺客信条》系列十年回顾

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

给游戏玩家看的
正义联盟介绍

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

满分！《超级马里奥 奥德赛》评测

邪气游戏自有邪道玩法！《邪恶深处 2》邪道最速攻略



431视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





游戏黄金眼
《超级马里奥 奥德赛》评测



热血最强



特别收录
《神秘海域》10周年纪念短片



新作影像集锦
对马之鬼

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏黄金眼
超级马里奥 奥德赛 评测
神秘海域 10周年纪念短片

热血最强

邪恶深处2 邪道最速攻略

新作影像集锦

最后生还者 Ⅱ
怪物猎人 世界
对马之鬼
生化危机 7 黄金版
异度神剑 2
汪达与巨像 重制版
战场女武神 4

电影前线

死侍 2
糯尔摩斯

ENDING SONG

《舞力全开2018》音乐
Sayonara

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①精灵宝可梦 究极之日·究极之月 ②Game Freak ④3DS
⑤ポケットモンスター・ウルトラサン・ウルトラムーン ③角色扮演 ⑥日版
2017年11月17日⑦ ⑧1人、在线2～4人 对应年龄：全年龄⑨
售价为：5378日元⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______ 收藏日期 ______

TOPIC

微交易惹众怒

EA 因《星球大战 战场前线Ⅱ》成为众矢之的

在欧美地区，星球大战这个 IP 是摇钱树一般的存在。于是在 2015 年 11 月，由 EA 发行、曾开发过“《BF》系列”的 DICE 制作的《星球大战 战场前线》凭借着出色的 IP 以及本身过硬的游戏素质取得了超过 1500 万套的销量。时隔两年系列续作《星球大战 战场前线Ⅱ》公布，从发售前的预告和情报来看，虽然多人部分看起来没有发生太大的变化，但本作新加入了包含原创剧情的单机战役模式，出乎大家意料的是本作甚至连季票都没有，游戏中的所有东西都会免费更新或者随着玩家的游玩逐渐逐渐解锁。如此看来，手握着强大 IP、良心没季票、多人对战为主的《星球大战 战场前线Ⅱ》几乎没有任何失败的可能。玩家们虽然早已意料到微交易的部分，但面对星球大战这个 IP，想必很多玩家也早已做好掏钱的准备。玩家玩得开心，EA 欢喜收钱的双赢局面看似是稳了，结果游戏还没发售，玩家们就发现 :EA 貌似还是那个利益至上的 EA，而且这次比之前都要过分。

在大部分带有微交易系统的收费游戏中，“开箱”得到的一般都是一些不会影响玩家实力的东西。但是在《星球大战 战场前线Ⅱ》中，箱子能开出的却是武器、英雄以及 BUFF 能力这种会直接影响游戏平衡的东西。这个对于非氪金用户来说不算友好的设定在游戏测试期间被玩家发现，EA 也因此作出了声明并表示将作出相应的调整。

然而游戏发售前几天，一些 EA Access 用户提前试玩到游戏后才发现微交易所带来的问题比想象中要大。其中最突出的问题就是，正常游玩所获得的奖励积分，和解锁英雄角色所需要的积分差距极大。以一个正常玩家的水平，不算上读取以及匹配的时间，得花上

STAR WARS BATTLEFRONT II PC

Electronic Arts | Release Date: Nov 17, 2017 | Also On: PlayStation 4, Xbox One

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

66 **Metascore** Mixed or average reviews based on **11 Critics**

What's this?

0.9 **User Score** Overwhelming dislike based on **1376 Ratings**

Your Score 0

Summary: Star Wars Battlefront II allows players to experience the untold story of an imperial elite special forces soldier in an all-new single player campaign. In epic multiplayer battles, players pilot a First Order TIE fighter through intense dogfights in space, and play as ground troopers or... **Expand**

Developer: EA DICE

Genre(s): Action, Shooter, First-Person, Tactical

Cheats: On GameFAQs

Rating: T

More Details and Credits »

■玩家们到底有多愤怒，看看本作的玩家评分就知道了。

40 小时才能解锁一个英雄。英雄也可以通过开箱来随机获得，但要想正常地游玩然后开一个箱子，那起码得花上一个半小时甚至是几个小时。那么最简单的获取箱子的方法是什么呢？答案是 ：花钱。5 美元可以直接买到两个最高品质的箱子，但即便如此，箱子里能获得的东西依然是随机的。有玩家曾经作出一项统计 :假设玩家要把所有内容升到满级并解锁英雄，氪金用户需要至少花费 2100 美元，非氪金玩家则需要花费 4500 小时的多人模式游戏时间。

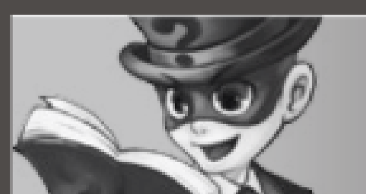




这自然引起了玩家的众怒，毕竟《星球大战 战场前线Ⅱ》并不是一款 F2P 游戏，而是一款实实在在卖 59.99 美元的 3A 游戏。EA 之后在 reddit 上的回复更是激怒了众多围观网友，EA 也随即下调了英雄的解锁积分。

然而事情并没有因此而结束 除了惊动了玩家外，本作甚至还惊动了世界各地政府 :比利时的游戏委员会将《守望先锋》和处在风口浪尖的本作列为调查对象，来审查这些游戏是否涉及赌博内容 ;美国夏威夷州府正在研究通过法律来禁止未成年儿童游玩《星球大战 战争前线Ⅱ》等包含开箱要素的游戏。而由于这件事，EA 暂时关闭了本作的微交易窗口，股价遭遇到下跌，跌幅约为 2.5%，游戏的实体版销量也比前作低了 60%。这次事件就此暂时告一段落，然而关于收费游戏微交易的争议注定仍将继续。

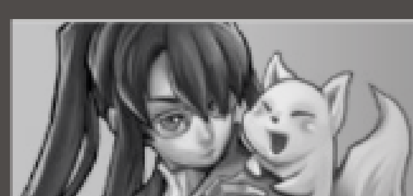
编辑围观 COMMENTS



稀饭：其实 EA 已经在 Bioware 的作品的联机对战部分上用过好几次这个系统，不过因为不是那些 RPG 的核心内容，所以争议还不大，这次把同一招用在联机对战是核心的《星战前线Ⅱ》身上，自然是华丽地成功作死。说到底，问题不是微交易，而是这个随机开箱系统本身的体验真心差劲，单机战役也不够亮眼，让玩家没有了容忍的理由。



梦叶：其实我并不排斥微交易，毕竟既然有这种存在就说明对于部分玩家还是有需要的，但这种本身就很敏感的内容需要非常多的前提条件才能维持平衡，连最基本的内容等价关系都没有做好就敢在实际产品中如此过度泛用，也是很佩服策划的勇气。



三日月：微交易作为开发商创收的一个手段，只要方法得当，达成玩家开发商双赢并不是什么难事。然而这是有一个度的，由于微交易而带来的反噬是非常惊人的。伤害的不仅是开发商的声誉，有可能整个 IP 都会被搭进去。EA 用自己的经历给其他厂商敲响了警钟 :坑钱和抢钱之间还是有区别的。

业界声音 THE VOICE

我们这样设置的意图，是想提供给玩家一种在解锁不同英雄时感受到的荣誉与成就感。



EA

全美最差的游戏发行商

当在 reddit 上被玩家“MBMMaverick”吐槽道自己买了一款 80 美元的游戏但想解锁自己喜欢的角色达斯·维达却这么困难时，EA 如此回答道。这个回答随之引起轩然大波，被立即被踩了接近 70 万次，成为了 reddit 历史上获得差评最多的留言。

为什么 SE 要从 IO Interactive 撤资 答 :都是为你们好

在今年 5 月的时候，Square Enix 宣布出于尽力满足玩家需求以及市场潜力方面的考量，他们决定从“《杀手》系列”开发商 IO Interactive 工作室撤资。这个决定出乎了很多玩家的意料，毕竟刚推出的《杀手 47》第一季虽然采取了分章式形式的售卖，但过硬的游戏素质还是使其获得了不错的评价。而由于撤资，SE 在那个财年蒙受了 49 亿日元的损失。然而是什么让 SE 社长松田洋祐这样一个决定呢？在近日的一次访谈中，他回答了这个问题 :“因为我们喜欢‘《杀手》’这个系列。”



松田洋佑表示 他个人是非常喜欢《杀手》这个系列，并认为它是独一无二的，但以一个经营者的角度，从开发成本和表现来看待它的话，游戏的收益并没有达到他们的期待。的确，虽然游戏素质过硬，但由于采取分章式形式售卖的缘故，游戏并没有得到玩家的青睐。第一季最终评价只能用叫好不叫座来形容。SE 希望能继续由 IO Interactive 工作室开发这个系列，但以 SE 的角度，进一步投资是不太可能的了，如果 IO 能找到除 SE 以外的其他合作伙伴，对“《杀手》系列”来说未尝不是一件好事。值得一提的是，和其他发行商和工作室分手倾向于保留 IP 不同 这次 IO Interactive 保住了自己对《杀手》(Hitman) 这个 IP 的拥有权。



“因为我坚信如果不是 IO 开发的《杀手》，那么它就不是真正的《杀手》。”在访问的最后，松田洋佑如是说道。

CALENDAR 周·游记

2017.11 Nov

星期日

12

●索尼宣布原定于 2017 年发售的两 PS VR 游戏《病人》和《B 小队》将延期至 2018 年，前者为明年 1 月，而后者则是明年 3 月。



星期一

13

●独立游戏《空洞骑士》宣布的 NS 将延期至 2018 年初。



星期二

14

●SNK 公布了 2016 年 8 月至 2017 年 7 月的财报，财年内纯利润达 31.05 亿日元，在扭亏为盈的同时抵偿了上一财年亏损，结余黑字 18.28 亿日元。



星期三

15

●Capcom 宣布为配合时差实现全球同步上线，原定于 12 月 9 日推出的《怪物猎人 世界》Beta 版将延期一天，将于 12 月 10 日上午向所有 PS+ 会员开放。

星期四

16

●知名声优鹤弘美因主动脉剥离逝世，享年 57 岁。其代表角色有《龙珠》的布尔玛、《乱马 1/2》的久远寺右京以及《GS 美神极乐大作战》的美神令子等等。



星期五

17

●据外媒报道，维旺迪在近日的财报中表示他们将接下来的 6 个月内暂时放弃对育碧的收购，目前维旺迪已经占据了育碧 26% 的股份。

●索尼互动娱乐（上海）有限公司宣布，“中国之星计划”旗下四款游戏（《边境计划》、《失落之魂》、《代号硬核》和《人类拯救计划》）确认正式出展将于今年 12 月 9 日举办的 PlayStation Experience 2017 展会。

星期六

18

●英国游戏产业大奖——金摇杆奖公布了第 35 届的获奖名单，其中《塞尔达传说 旷野之息》获得了年度游戏在内的四项大奖。



星期日

19

●独立开发商 AREA 35 宣布，原定于2017年11月21日发售的策略战棋游戏《小小合金》将延期至12月21日，本作对应平台为PS4和NS。
●《少女与战车 梦幻战车对决》中文发售日确定为明年2月27日。
●“《神秘海域》系列”迎来10周年。

星期一

20

●《时代》评选出2017年十大电子产品，其中任天堂的NS以及迷你SFC分别位于第一以及第五名。微团的XOne X则排在了第八名。
●世嘉公布了“《女武神》”系列最新作《战场女武神4》，PS4版将于明年3月21日发售，NS版则是2018年夏季，XOne版为2018年内，其中PS4版以及NS版将包含中文。

星期二

21

●《动物之森》手游《动物之森 口袋营地》正式上线。



星期三

22

●CD PROJEKT RED宣布，原计划于今年内发布的《巫师之昆特牌》剧情战役——《王权的陨落》将延期至2018年。
●由No Matter Studios开发的独立游戏《巨神狩猎》(Praey for the Gods）宣布延期至2018年，本作原定将于今年年末发售，对应平台为PS4和XOne。

星期四

23

●Ninja Theory工作室日前宣布，其独立开发和发行的游戏《地狱之刃》发售3个月销量已突破50万套。
●SIEH宣布《GT赛车竞速》自发售以来全球玩家所积累的总游玩时间已经超过了2600万小时，同时官方还公布了11月的1.06更新将推出新的车辆和新的功能等，并预定在12月时推出全新的单人模式“GT League”。

星期五

24

●Game Freak宣布《精灵宝可梦》全系列76款作品全球出货量已经突破3亿，该数字包括了数字版销量。

星期六

25

●2017家庭游戏大会官网上线，即将于12月7日~8日在上海国际会议中心隆重开幕。主办方东方明珠向全球20余个国家和地区的近80个游戏独立制作团队发出邀请，并在报名参赛的项目中预选出8个团队进入最终的现场 GAME SHOW 环节。

星期日

26

●虽然只发售了三日，以发挥NS主机HD振动为主要卖点的《忍摩 闪乱神乐》还是成功占据了日服 eShop 下载榜榜首。

偷跑是不对的 任天堂延迟欧洲零售商供货时间

对于玩家来说，游戏偷跑是一件很难定义的事情。能提前玩到自己想玩的游戏固然欢喜，但对于一些关注剧情，或者是那些无缘偷跑的其他玩家来说，偷跑就犹如噩梦一般。而对于游戏发行商来说，这也并不是什么好事。

欧洲一直是游戏偷跑的重灾区，和西亚地区偷跑不同，欧洲由于玩家基数大，一旦偷跑就基本等于全民偷跑。偷跑的原因一般是因为部分零售商提前数天乃至数星期发售一款游戏。游戏发行商一般会提前供货给各地零售商，以保证零售商游戏发售前有充足的时间准备售卖，这件事属于业界常态。然而一部分零售商的失信却让任天堂决定，将推迟欧洲零售商供货时间，改到临近发售日再进行供货。

对于玩家和游戏发行商来说，任天堂无疑是做了一件好事，但对于一些小型游戏零售商来说就不是了。他们大部分只是想着趁任天堂NS热卖这股东风刺激一下营业额以摆脱今年的艰难处境，毕竟如果他们不偷跑的话，他们很难与其他大型零售商甚至是大型超市对抗，更别说近年形势越来越好的数字版游戏了。





业界声音 THE VOICE

说句实在话，我认为之前我们公布游戏的时间有点过早了。



Michael Denny
发现坑挖太多快要填不上的SIE全球工作室副总裁

Sunker Punch时隔三年才在今年10月末公布新作《对马之鬼》，当被问道为什么这么久才公布新作时，SIE全球工作室副总裁Michael Denny如此回答道。他认为这两年索尼公布游戏时间太早了，而过早公布会对游戏之后的开发造成影响，而《对马之鬼》开发已经非常完善，已到了公布的最好时机。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

今年将步入尾声，12 月的《异度神剑 2》与《如龙 极 2》两款日式大作令不少玩家苦等多时，除此之外 12 月 10 日为期三天的《怪物猎人 世界》DEMO 测试也务必不要错过，这日子过得真是度日如年。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.12.01—2018.5.17

注
❶标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	极速俱乐部 无限	Gear.Club Unlimited	Eden Games	298港币	竞速	中文版	全年龄
1	NS	异度神剑2	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	508港币	角色扮演	中文版	13岁

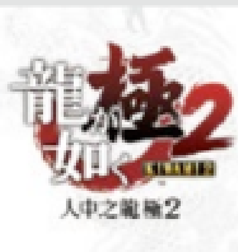
攻略预定　水无月



本作是"异度"之父高桥哲哉所打造的"《异度神剑》系列"第三作，也是目前 NS 平台上最受期待的日式 RPG 大作。相比强调地图探索与自由度的前作《异度神剑 ×》，本作的风格将回归初代《异度神剑》，在一个被称为"阿鲁斯特"的云海世界中，一群以传说中的"乐园"为目标的少年少女将共同演绎一出传统日式 RPG 的王道冒险故事。本作的战斗系统延续初代，要素非常丰富，玩家扮演的"御剑者"将和与自己发生同调的"异刃"并肩作战，打倒拦路的敌人。而由众多知名参与设计的，风格各异且有大牌声优演绎的众多"稀有异刃"是本作的最大特色。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4	丧尸围城4 弗兰克合集	Dead Rising 4: Frank' s Big Package	Capcom	368港币	动作冒险	中文版	17岁
7	PS4	假面骑士 巅峰战士	仮面ライダー クライマックスファイターズ	BNEI	439港币	动作	中文版	全年龄
7	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	488港币	动作射击	日文版	17岁
7	PS4	如龙 极2	龍が如く極2	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁

攻略预定　宇宙人



《如龙 极 2》是 PS2 平台《如龙 2》的重制版。本作的画面与战斗系统都采用了《如龙 6 生命诗篇》的"龙引擎"，在视觉效果上能够满足本世代玩家对画面的需求。作为"极"的新要素还加入了"新帮派创造者"、"新风化岛"等游乐设施，同时还追加了系列人气角色真岛吾郎的番外篇剧情，在剧情里还能操作真岛进行战斗。本作的中文版与日版同步发售，而且还将同步推出限定版。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 / XONE	生化危机7 不是英雄	RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO	Capcom	免费	动作冒险	中文版	DLC
12	PS4 / XONE	生化危机7 佐伊的结局	RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE	Capcom	119港币	动作冒险	中文版	DLC
13	PS4 / XONE	大神 绝景版	Okami HD	Capcom	228港币	动作	日文版	全年龄
14	PS4 / PSV	数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー	BNEI	479港币	角色扮演	中文版	15岁
21	PS4 / NS / PSV	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	リディー＆スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～	Koei Tecmo	465/310港币	角色扮演	日文版	12岁
21	PS4	偶像大师 星光舞台	アイドルマスター ステラステージ	BNEI	479港币	音乐	中文版	12岁

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	英文版	未定

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
11	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	468港币	动作	中文版	13岁
16	PS4	街头霸王V 街机版	Street Fighter V Arcade Edition	Capcom	308港币	格斗	中文版	未定
18	PS4 / PSV	银魂乱舞	銀魂亂舞	BNEI	479港币/399港币	动作	日文版	未定
19	PS4	二之国II 荣归王国	二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5	479港币	角色扮演	日文版	未定
25	PS4 / NS / PSV	四骑姬教导谭	あなたの四騎姫教育譚	日本一	398/362港币	动作角色扮演	日文版	未定
25	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	未定
26	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	428港币	动作	中文版	未定

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	479港币	格斗	中文版	未定
2	PS4 / XONE	UFC 3	UFC 3	EA	449港币	格斗	中文版	17岁
6	PS4	汪达与巨像 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	268港币	动作	中文版	未定
8	PS4 / XONE	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンラインフェイタル・バレット	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	未定
8	PS4 / XONE	真·三国无双8	真·三國無雙8	Koei Tecmo	440港币	动作角色扮演	中文版	未定
15	PS4 / PSV	某魔法的电脑战机	とある魔術の電脳戦機	BNEI	468港币	动作	日文版	未定
15	PS4 / PSV	圣剑传说2 玛娜的秘密	聖剣伝説2 SECRET of MANA	Square Enix	268港币	动作角色扮演	中文版	未定
20	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	428港币	动作冒险	中文版	未定
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
22	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

- **27** PS4 **少女与战车 梦幻战车大会战** ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ ■BNEI ■预计售价：未定 射击 日文版 未定

2018年3月

- **1** PS4 **死亡结局 re;Quest** Death end re;Quest ■Compileheart ■预计售价：428港币 角色扮演 日文版 未定
- **15** PS4 NS **少女萌枪2** ぎゃる☆がん 2 ■INTI CREATES ■预计售价：未定 动作射击 日文版 未定
- **17** PS4 XONE **飙酷车神2** The Crew 2 ■Ubisoft ■预计售价：490港币 竞速 中文版 未定
- **21** PS4 XONE NS **战场女武神 4** 戦場のヴァルキュリア4 ■SEGA ■预计售价：428港币 策略角色扮演 中文版 未定
- **29** PS4 **光明之响 龙奏回音** シャイニング・レゾナンス リフレイン ■SEGA ■预计售价：未定 动作角色扮演 中文版 未定

2018年早期

- **春** XONE **腐烂国度2** State of Decay 2 ■Microsoft ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** XONE **盗贼之海** Sea of Thieves ■Microsoft ■预计售价：未定 动作 英文版 未定
- **春** PS4 **迪托之剑** The Swords of Ditto ■Devolver Digital ■预计售价：未定 动作角色扮演 英文版 未定
- **春** PS4 **漫威蜘蛛侠** Spider-Man ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 XONE **灭绝** Extinction ■Iron Galaxy ■预计售价：479港币 动作 英文版 17岁
- **春** PS4 XONE **荒野大救赎II** Red Dead Redemption II ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 中文版 未定
- **春** PS4 **战神** God of War ■SIE ■预计售价：未定 动作 中文版 17岁
- **春** PS4 **往日不再** Days Gone ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 PSV **女神异闻录3 月夜热舞** ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 日文版 未定
- **春** PS4 PSV **女神异闻录5 星夜热舞** ペルソナ5 ダンシング・スターナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 日文版 未定
- **春** PS4 XONE **生化变种** Biomutant ■THQ Nordic ■预计售价：未定 动作 英文版 未定
- **春** XONE **除暴战警3** Crackdown 3 ■Microsoft ■预计售价：419港币 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 XONE NS PSV **进击的巨人2** 進撃の巨人2 ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 日文版 未定
- **春** NS **勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧** ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ ■Square Enix ■预计售价：未定 动作角色扮演 日文版 未定
- **春** PS4 **终极地带 引导亡灵之神 火星** ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS ■Konami ■预计售价：未定 动作 日文版 未定
- **春** PS4 PSV **重装机兵Xeno** メタルマックスXeno ■角川Games ■预计售价：未定 角色扮演 日文版 未定

2018年4月

- **26** PS4 PSV **传颂之物 致逝者的摇篮曲** うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 ■AQUAPLUS ■预计售价：未定 策略角色扮演 未定 未定

2018年5月

- **17** PS4 **卡里古拉 过量** Caligula OVERDOSE ■Furyu ■预计售价：491港币 角色扮演 日文版 未定

新游速报

绝体绝命都市4 Plus 夏日回忆

绝体绝命都市4 Plus Summer Memories

■机种：PS4
■类型：动作冒险
■发行商：Granzella
■发售日期：2018年内

本作为灾难求生类游戏《绝体绝命都市》系列的最新作，原定为在2011年发售的PS3游戏，但因为东京日本大地震而取消了发行计划。多年后Granzella重拾这个IP，将根据PS4硬件强化游戏的画面表现力。玩家将扮演前往面试中的主角（性别自定义），在遭遇地震后为了生存而在余震不断的陌生城市中探索，一边求生一边遭遇其他生还者。游戏中有很多真实的设定，例如将高跟鞋的鞋跟掰掉可以提高移动速度，在火场中脱掉丝袜可以避免烧伤等等。角色则设定有压力值，冲刺、遭遇突发灾难或者在灾难中表现不当（例如在地震的时候乱跑而不是压低身体）都会提升压力值，压力越高，角色的防御力就越低。另外本作还将与神户市消防局展开合作，游戏将一如既往地教授玩家一些在现实生活同样适用的求生心得。



新游速报

战场女武神4

战场のヴァルキュリア4

■机种：NS/PS4/XOne
■类型：策略角色扮演
■发行商：SEGA
■发售日期：2018年3月21日（PS4）/2018年夏季（NS）/2018年内（XOne）

作为系列久违的正统续作，《战场女武神4》的舞台再次回到了虚构的"征历"世界1930年代的欧洲大陆，共和国国家联邦组织"联邦"与君主专制国家"帝国"展开了战争，陷入苦战的联邦为了绝地反击，发动了以帝国首都为目标的名为"北十字星作战"的作战计划。男主角库罗德率领旗下的E小队和帝国军展开激烈的战斗。手绘水彩插图以3D动态图结合的"Canvas"重新回归，独特的画风演戏这段战火中的故事，而结合战略和动作要素的战斗系统"BLiTZ"也会以全新的面貌展现在玩家面前，游戏的地图大小以及战场的单位数量都是系列之最，还将加入全新的兵种。值得一提的是，本作的PS4版和NS版将对应中文版，并请到系列老班底的本庄雷太和崎元仁来分别负责角色设计以及游戏配乐。



SEGA在8月下旬公开的3个“如龙”企划作品里，发售时间最早的便是《如龙 极2》。虽然本作的标题用中文念出来虽然有些跑题，不过对于系列老玩家来说“《如龙》系列”第二部正统作的重制版还是颇具吸引力的。能够在PS4上欣赏高清建模的双龙对决场面，光是想想就叫人热血沸腾。重制版在原作的基础上也追加了不少的新要素，当然，也少不了同步发售的中文版。

剧情梗概

在围绕着凭空消失的100亿所发生的事件过去了1年后，桐生一马和少女“遥”一起过着低调而又幸福的日子。但是，一发子弹无情地撕裂了这段和平的时光。

东城会第五代会长寺田行雄身亡。

被称为“堂岛之龙”的传说男人就像受到命运的丝线牵引般再次踏入动荡的极道江湖。

因一年前的事件而让东城会的声势已大不如前，桐生为了力挽狂澜而前往关西。但在那里等著他的，是人称“关西之龙”的最强极道乡田龙司，以及被称之为“狩猎黑道的女人”的府警四课主任狭山薰刑警。

东京·神室町和大阪·苍天堀。以两大城市为舞台所展开的霸权之争。

神室町和东城会背后隐藏着的“不能说的事件”，其中蕴含深沉的悲伤、愤怒与憎恨。

经过二十多年的酝酿发酵，这些情感渐渐化为复仇……

等待桐生的命运是什么？

隐藏在神秘过去中的真相是什么？

最后掌握神室町的到底是关东还是关西？

如龙 极2		SEGA	PS4
龙が如く 极2		动作冒险	中文版
2017年12月7日	本地1人	无对应周边	
售价为420港币			

登场角色



桐生一马 CV：黑田崇矢

前东城会第四代会长，人称“堂岛之龙”，在地下社会里作为传说中的极道而广为人知的男人。十分讲义气，受到周围人的信赖。在一年前金盆洗手之后，他和“遥”——他最爱的女性留下来的女儿一起，过着平静的生活。但是在为过去的恩人风间新太郎扫墓的时候，东城会第五代会长在他的面前遭到袭击，他也因此再次被卷入到与关西的极道组织近江联合的抗争中。

乡田龙司 CV：岩崎征实

近江联合直属乡龙会第二代会长，第五代近江联合会长乡田仁的儿子。由于其强劲的身手和人格魅力而被称之为“关西之龙”，但是他本人对此认为“龙的别称应是独一无二”，所以很讨厌被人用这一称号来呼唤。为达目的不择手段，一切东西都会凭借力量来夺取，不过也对违反仁义的行为抱着反感。有着进攻关东的野心，企图对东城会所在的神室町发起进攻。





真岛吾郎

CV：宇垣秀成

前东城会直系组织嶋野组若头兼嶋野组内真岛组组长。作为有着“嶋野的狂犬”别名的超武斗派而广为人知。平时经常做出些让人无法想象的言行，时不时对敌我双方都造成混乱，甚至于连桐生都评价说“只有你是我读不懂的”。现在由于某个事件而带着组员一起离开了东城会。



狭山薰

CV：久川绫

府警组织犯罪应变部第四课主任。年仅 25 岁便升至现在这一职位的才女。也许是由于过去的因缘，她在对付黑道时从不手下留情，也因此获得了“狩猎黑道的女人”的名号。



高岛辽

CV：白龙

近江联盟直属近江高岛会会长。年仅 40 岁便坐上了近江联盟执行部总部长职位的头脑派极道成员。运用各种计谋和战略立下了诸多功劳，深得乡田会长的信赖。

泽村遥

CV：钉宫理惠

在一年前的“凭空消失的 100 亿”事件里和桐生相识的少女，因为这个事件失去了双亲，但是仍然保持着乐观的态度生活下去的坚强少女。





仓桥涉

CV：木下ほうか

警视厅公安部外事第二课课长。负责调查压轴相关犯罪组织。认为在神室町里发生的爆炸事件是海外组织的手笔而展开秘密搜查行动。



别所勉

CV：木村祐一

府警组织犯罪应变部第四课课长。关西的组织犯罪应变最高决策者，人称“蝮蛇别所”。平日给人十分闲散的感觉，但是其实是一个头脑清晰的男人，能够冷静地对事态做出判断并且进行预测。



瓦次郎

CV：寺岛进

警视厅公安部外事第二课刑警，平时是个沉着冷静又寡言的男人，但是也有着面对嫌犯会毫不犹豫开枪的一面，被人称之为“鬼瓦”。因为 20 年前神室町所发生的某个事件而在心中留下了无法抹去的阴影。

故事的舞台



堂岛大吾 CV：德重聪

东城会直系组织堂岛组组长堂岛宗兵之子。曾以为父亲被自己所崇拜的桐生所杀，有过一段荒诞不羁的生活，不过在真相大白之后与桐生重归于好。为了跟过去曾陷害过自己的乡田龙司算账而前往关西。



▲位于东京的日本首屈一指的欢乐街——神室町。



▲与神室町齐名的欢乐街——大阪的苍天堀。

新要素

新帮派创造者

在《如龙 6》里首次出现的帮派小游戏将在重新进行调整和强化之后于本作中以“新帮派创造者”(新·クランクリエイター)之名再次登场。

在该游戏里，桐生将成为真岛建设的现场监督，从外敌的攻击中保护设施，并且将真岛建设的员工分配在各个位置上对他们下达指示。各个员工都有着各种各样的能力，活用他们就能够让战斗变得更加轻松。

本游戏还支持线上对战，在联网状态下能够查看全国排行榜或者去完成在线模式限定的各种任务。





追加剧情

前作《如龙 极》里追加了锦山彰相关的剧情，而本作里则是追加了真岛吾郎的故事。在追加剧情的部分里，玩家能够操作真岛来战斗，同时，《如龙 0》的关键角色牧村实也将会在追加剧情部分里登场。



故事梗概

“凭空消失的 100 亿事件”过去 2 个月后。在东城会第四代会长桐生一马的指名下成为第五代会长的寺田行雄为了从经济层面让因前述事件动摇根基的东城会重回轨道，开始推行名为“东城会改革”的换血措施。

他积极选用能不择手段赚钱的人才，将赚不到钱的人排除在外，而赚最多钱的干部将坐上目前仍是空位的“若头”宝座。不顾害怕失势的老干部们激烈反对，寺田仍执意强硬推行此政策。

最后演变为藉由买卖不动产获得巨额利润的真岛组组长真岛吾朗，以及新兴势力植松组组长植松彰信，两大势力争夺若头位置的局面。

此时真岛组事务所遭到疑似植松组的男人们袭击。真岛单枪匹马闯入植松组事务所，却看到远远超出自己想像的景象……

新风化岛

本作游玩要素的重头戏之一便是“新风化岛”（新·水商卖アイランド）,不过本作里经营店铺的不再是真岛，而变成了桐生。

在游戏里玩家需要一边挖角和培养总人数超过 30 人的公关小姐，一边根据来店客人的喜好来配置为客人服务的公关小姐。通过和其他店面进行竞争来赢得冠军，同时也将获得挑战 No.1 的资格——《如龙 0》里真岛曾经营的公关俱乐部“苍天堀 SUNSHINE”便是位于顶点的对手。





战斗系统新变化

本作的战斗系统采用了《如龙 6》的“如龙引擎”制作而成，在《如龙 6》的战斗节奏基础上还加入了原版《如龙 2》的特色系统。



●收纳武器

“收纳武器”系统是只要将武器纳为己有就能够在战斗里随时将其切换出来使用的系统，根据战况的变化来切换武器，让战斗的形势变得更加有利。



●来自居民的协助

在游戏里，桐生与神室町或者苍天堀的居民（商店的店长、酒吧的妈妈桑等）熟悉之后，他们就会在战斗的热血动作里借出生意用具甚至是亲自加入战斗里协助桐生。

限定版的极

该限定版也有中文版，不过中文版的售价尚未公开。日版的售价为 11590 日元（未含税）。

内容包括

●三大“极致”CD 套组（内容以日文版为主）

DISC A :桐生一马“极致”名言 CD

DISC B :真岛吾郎“极致”名言 CD

DISC C :《如龙 极》、《如龙 极 2》“极致”原声音乐 CD

●游戏登场角色的特制名片套组 10 张（内容以日文版为主）

●包含了限定服装、限定武器、娱乐场所限定追加角色、游戏内金钱 100 万日元的 DLC 下载码。

● PS4 主题与用户个人造型

●限定版特殊外盒

● PS4 游戏《如龙 极 2》本体



文 三味线 美编 咕噜



谁也想不到在去年关注度算不上高的本作会突然宣布“重生”，并且还一口气公布了动画化这一则好消息。相比掉帧严重的 PSV 版，本作这次将移植到机能更强的 PS4 平台，除了游戏画面会得到显著提升之外，也额外增添了不少内容，下面就为大家奉上这款作品的最新情报。

PS4	
卡里古拉 过量	Furyu
カリギュラオ-バ-ド-ズ	角色扮演 / 日文版
2018 年 5 月 17 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 8618 日元	

欢迎来到虚幻与现实交替的乌托邦世界！

前作介绍

前作《卡里古拉》是 Furyu 在 2016 年推出的一款黑暗校园题材 RPG，故事的舞台设定在一个名为“莫比乌斯”的虚拟世界当中，那里的人们没有关于现实的记忆，并且一直在轮回着漫无止境的高中生活。面对如此境况，抱有疑惑的一小部分人组建起了名为“归宅部”的社团，企图逃离这个看似美好实则充满病态的乌托邦，而挡在他们面前的，则是在这个世界中拥有自主意识的人气虚拟偶像 μ，以及拥护她的“乐士”们……

新引擎打造的画面

据官方的介绍，本作相比 PSV 版改用了虚幻 4 引擎进行制作，不仅 UI 部分会全面翻新，其战斗系统“幻想连锁（イマジナリ-チェイン）”的处理速度也会得到提升，使玩家有更舒适的视觉感受以及更加流畅的战斗体验。

双倍剧情＆多重结局

本作的文本量约是前作的 2 倍，在前作中作为归宅部成员一路走到底的主人公，这次可以跳反到乐士一方，走进他们的内心世界，体验不一样的剧情与结局。





▲前作PSV版画面。





▲本作采用了虚幻4引擎的PS4版画面。

可选女性主人公



应玩家粉丝的要求，本作加入了女性主人公，玩家可以任选其一开始游戏。除了外貌上的差异之外，在剧情互动中，角色们还会根据不同性别的主人公做出不一样的反应。女性主人公的CV由泽城美雪担当，角色形象则设定成给人一种“在女校中很受欢迎”的感觉。





▲主角性别不同，其他角色的表情反应也截然不同。

归宅部新成员

归宅部追加了“天本彩声”与“琵琶坂永至”这2名成员，天本彩声是一名不擅长接触男性的女生，而琵琶坂永至则是个聪明可靠的三年级生，虽然他们看上去与普通人无异，但实际上也怀有不为人知的烦恼。





新乐士＆歌曲

原作中作为反派登场的乐士这次也追加了新角色，他们分别是女孩“栀子”与男孩“Stork”，不过目前只公布了其角色形象的情报。

■前作乐士。



■新增乐士。



文 北山杉 美编 咕噜

《末日将至》是由曾经制作了《超级肉肉哥》和《以撒的结合》的独立开发者 Edmund McMillen 以及《终结》的作者 Tyler Glaiel 共同开发完成的平台动作游戏。这款作品在游玩方式、难度设置、画风等方面和《超级肉肉哥》十分相似，但相比后者新增了不少额外的收集和解谜元素，游戏性增添了不少。本作将于 12 月 12 日登陆 NS 平台，本期的前线狙击就带领各位读者一起来提前了解这款独立游戏的相关情报吧。



NS PS4

末日将至		Edmund McMillen&Tyler Glaiel	
The End Is Nigh		平台跳跃	美版
2017 年 12 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 14.99 美元			

背景故事

和《超级肉肉哥》一样，《末日将至》的主角也是一个名为 ASH 的非人生物，从形象上来看它是一个黑色的小不点。故事一开头，ASH 正在直播玩一个复古风格的同名电视游戏，当它所操作的角色在游戏中死亡后，游戏发生了崩溃，ASH 被迫回到了寂静、支离破碎并且充满了危险的现实世界，这令身为游戏宅的 ASH 十分不适应，最终它想出了一个法子，在世界中收集 3 个身体部件然后利用它们拼凑出一个“朋友”，这样自己就不会孤单了。于是第二天 ASH 终于鼓起勇气走出了家门，前往世界各地寻找并收集物品，顺便为这个死寂的世界带去一点活力。

可自由穿梭的大型地图

关卡





▲每个地区都有各自的特点，有些地区充满了毒水和机关，而有些地区则是一片黑暗。

和一般的横版过关游戏不同的是，《末日将至》不是一个单纯的线性闯关世界，而是由大大小小的关卡拼凑而成的巨型世界，在游玩过程中，玩家会发现关卡与关卡之间互相都有道路连接，这些道路有些是隐藏起来的，有些则是一处明显的岔路，玩家可以自由选择自己想要前进的道路，而不必始终跟随一个线性的流程来进行游戏。

如果说互相连通的道路构成了这个终末世界的框架，那么其中数量众多的关卡则成为了构筑这个世界的血肉，本作共有 9 个具有独特风貌的区域共计 165 个流程关卡和 57 个隐藏关卡，除此之外，在完成主线流程后玩家还可以解锁一个以主世界为蓝本复刻出的未来世界区域，内容非常丰富。

过去世界 (The Past)



过去世界即本作的主世界，共有 9 处独具特色的区域，每个区域都由十数个流程关卡和数个隐藏关卡组成，一周目时玩家在到达“岔路（The Split）”之前只能按照线性的流程完成一个区域的流程关卡后，才能前往下一个区域。

流程关卡：流程关卡是本作的基础关卡，数量众多，在难度上和《超级肉肉哥》类似，玩家的目标是穿越重重障碍到达终点（一般为屏幕右侧）。每个流程关卡都有一个收集物品肿瘤（Tumor），往往位于关卡中一些难以到达的位置。

隐藏关卡：隐藏关卡和流程关卡一样，分布于过去世界中，玩家可在流程关卡中找到通往它的道路，这些道路往往十分隐蔽，难以发觉，玩家需要耐心寻找。此外，玩家在隐藏关卡中还能获得如大肿瘤（5 个小肿瘤）、钥匙、游戏卡带等收集物品。

未来世界 (The Future)



要想进入未来世界，玩家首先必须集齐 3 个特殊物品——身体部件，然后回到 ASH 的家中将身体部件拼凑完成，之后即可进入未来世界。未来世界的关卡难度极高，且有死亡次数的限制，死亡数量的限制和玩家当前的收集到的肿瘤数量相关联，因此即便玩家收集到了全部肿瘤，在未来世界中也只能死亡 400 余次，建议玩家谨慎进行挑战。

收集物品



肿瘤

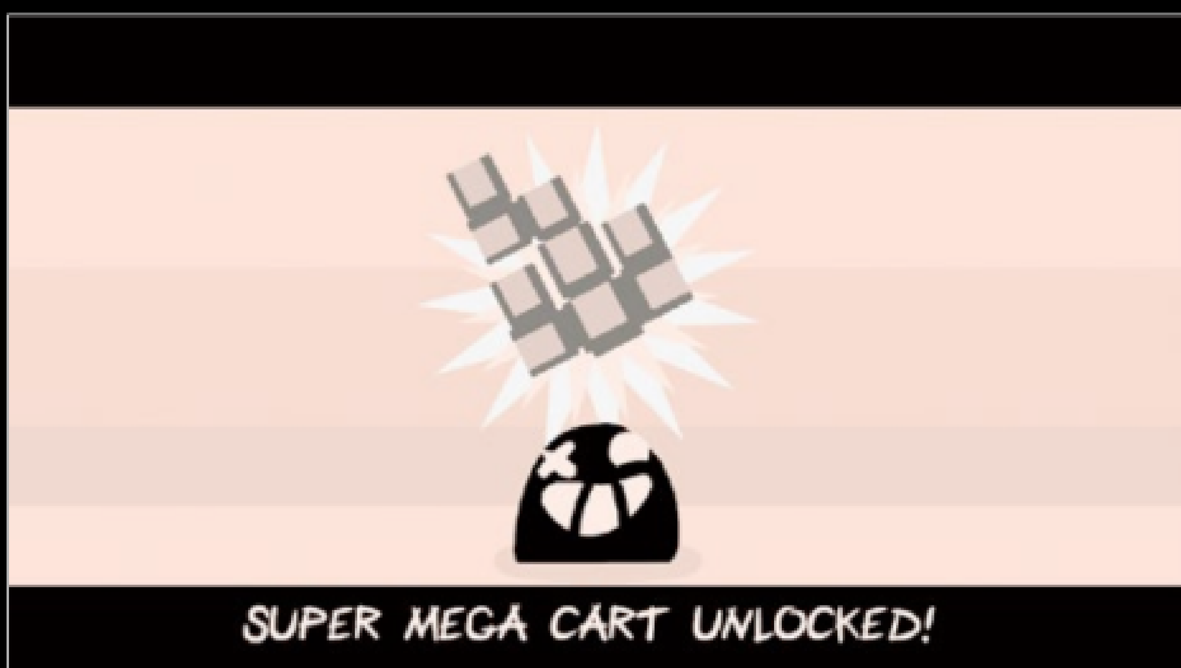
肿瘤是本作的基本收集物品，按照形状大小分为两种——大肿瘤和小肿瘤。小肿瘤在每个流程关卡中都可以收集到，而大肿瘤只能在隐藏关卡中才能获得，并且1个大肿瘤就能对应5个小肿瘤的数量。除了作为收集品以外，肿瘤的数量还会决定玩家在未来世界中允许死亡的次数。





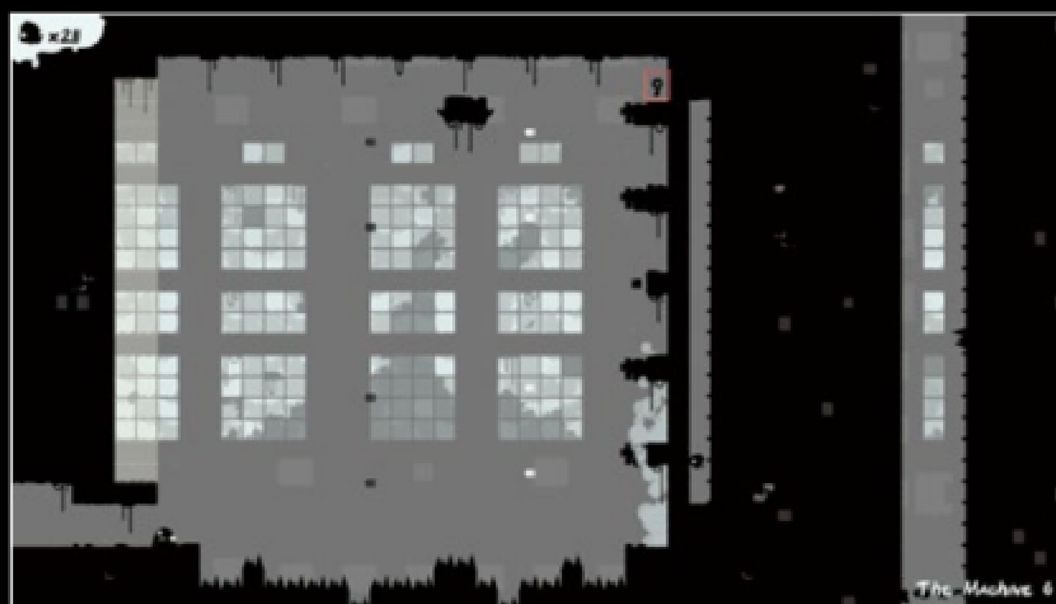
游戏卡带

游戏卡带分布在过去世界的每一个大的区域内，玩家可以在区域内的隐藏关卡中找到它，除此之外，还有4张额外的卡带需要通过和旅途中碰见的黑色家伙对话然后进入特殊的隐藏关卡才能收集到。收集游戏卡带能够让玩家在初始位置——即ASH的家中，通过一个老旧的电视机玩小游戏。



钥匙

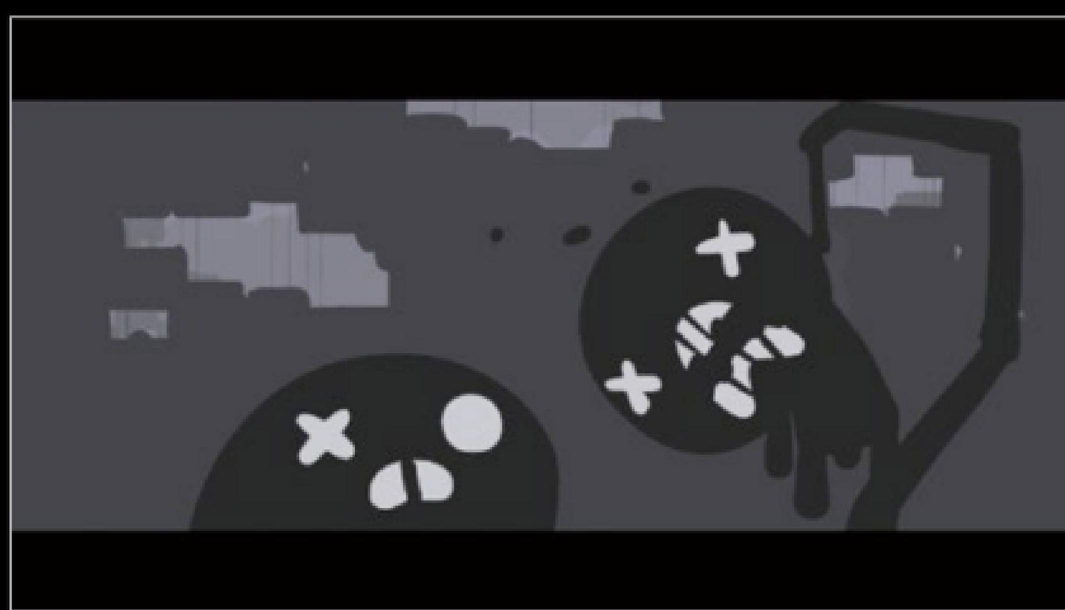
在一些流程关卡中，通往隐藏关卡的道路处于被封锁的状态，玩家需要拿到钥匙后才能开启道路，进入隐藏关卡。第一把钥匙位于The Machine关卡内，此后的每把钥匙都可以在需要钥匙解锁进入的隐藏关卡内找到。





身体部件

身体部件共有3个，分别位于过去世界中3条岔路的最后一个区域内，搜集完成后可用于开启未来世界的入口。



阶梯化的难度设置



本作的玩法以横板过关为基础，但和《超级肉肉哥》的一本道不同的是，本作还加入了众多收集以及多变的环境要素，让玩家闯关的过程变得复杂了起来，而并不是单纯地穿过各种障碍到达终点。作为一款以“硬核”为卖点的游戏，本作在难度设置上并没有全盘追求“变态”难度，而是通过新加入的收集和环境要素将难度进行了分级，比如普通玩家如果全程不进行收集、不解锁隐藏关卡，那么游戏的难度就会直线下降，稍微花点时间也能顺利通关，这种将难度分级的玩法最大限度地保证了玩家的基本游戏体验，比起一味追求难度的《超级肉肉哥》要进步不少。

古典玩法的回归

本作取消了《超级肉肉哥》使用的爬墙动作，改为在墙上固定设置一个个钩子作为玩家的落脚点，这样使得玩家的行为和攻略关卡的路线在一定程度上是可控的，因此相比前者，本作在难度控制、操作流畅度上要好得多，但也正因为如此，由于攻略线路相对固定，玩家自然无法避免地要进行大量背版了。



▲墙上的钩子成为了玩家在垂直方向上惟一的落脚点。





黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 坂木
■Coser 马修
■出自《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》
■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

索尼克 力量

ソニックフォース



PS4/XOne/NS

[22]

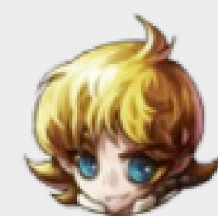
■SEGA ■动作
■2017年11月9日 ■中文版

游戏简介：“《索尼克》系列”完全新作，同时也是系列第一款高性能家用机作品。为了夺回被蛋头博士支配的世界，索尼克和同伴们结成反抗军，向蛋头博士发起挑战。可使用的角色包括索尼克、经典索尼克和自定义角色，各对应不同的关卡。

•酣畅爽快 •经典再续

优点：·关卡丰富 ·自定义部件丰富

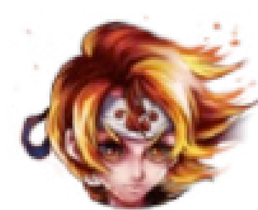
缺点：·剧情可有可无 ·流程太短



7 内容贫乏是本作最大的问题，明明是拯救世界规模的故事，可是剧情高开低走、转折生硬，给人一种草草了事的感觉。同样的问题也存在于流程中，**快的话通关只需要3小时，后期就是为了奖杯反复挑战打过的关卡**，重复作业感很重。作为卖点虽然有三个可使用角色，可实际上动作有不少重复，感觉硬是把一个角色强行拆分成了三个，而且每个角色的关卡都是固定的，如果一个关卡可以分由三个角色来挑战，这样可玩性会提高不少。



▲由于采用了新的引擎，画面比起之前作品有不少进化。



7 出色的画面与音乐搭配上各具特色的关卡，以及3D关卡与2D关卡的交替出现，本作的游玩体验相当不错。索尼克、自创角色和经典索尼克这三位操作角色为游戏提供了三种玩法，其中的经典索尼克更是情怀满满。BOSS战的稀少以及过短的流程成为了本作的扣分点，剧情本身也不够出彩。



8 本作在3D视角下做出了一些革新，一改之前被诟病的节奏和画面呈现上的问题，新增了利用路途中的敌人来积攒Boost槽的方式，有效利用3D视角的特性，分散了玩家的关注点，使得因速度和世界塑造带来的画面杂乱效果减弱了许多。此外，本作在上手难度上对新手更加友好了。

VG评论 COMMENTS

逸兴遄飞 评《索尼克 力量》
玩起来总觉得太过线性了……个人觉得《索尼克大冒险》的那种感觉才是3D索尼克的出路。

节操龙 Mo 评《索尼克 力量》
由于游戏难度的降低，使得新手一周目通关速度都过快，整个流程就显得非常短了，这可能也是这个游戏最大的问题了吧。

精灵宝可梦 究极之日/究极之月

ポケットモンスター ウルトラサン·ウルトラムーン



3DS

[25]

■Nintendo ■角色扮演
■2017年11月17日 ■中文版

游戏简介：《精灵宝可梦 太阳／月亮》的资料篇，整体上的架构与本篇一致，但细节和新内容都让游戏更加充实，从剧情上完善了光与暗的故事以及私心与博爱等主题，轻松诙谐与激烈对抗穿插的细节表现手法也可圈可点，另外本作也是系列首款加入新宝可梦的资料篇。

•经典传承 •老少皆宜 •怪物软件

优点：·现实与童话融合 ·新要素与经典回归 ·熟悉又不乏新鲜感

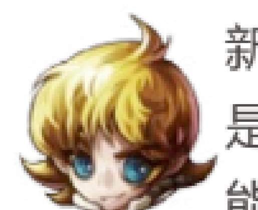
缺点：·回归传统型资料篇 ·技术问题依然存在



9 本作回归《白金》那样传统类型的《宝可梦》资料篇，整体上还不错，剧情细节上的表现都可以看出厂商的用心，很多非常生活化台词会让玩家在游戏中更有亲切感，流程的难度也比本篇更高，也从另一层面上赋予了“故地重游”的玩家们以更多新鲜感。游戏从中后期开始真正地加入大量新要素，**二周目的彩虹火箭队和神兽大礼包也都大大增加了游戏的耐玩性和挑战收集的乐趣**。不过毕竟上次的资料篇《黑2／白2》太良心，对比之下本作的形式还是有些争议的。



▲传统又越来越精彩的回合制战斗。



8 新要素是有一些，不过不算太多，如果是其他游戏，一般都会做成DLC来卖，能做成双版本资料篇，并且还能卖新游戏价格的，恐怕也只有《宝可梦》才有这样的底气了。说实话，如果发售时间隔得长一点还好，这次离得太近，推流程都是满满既视感。



8 本作作为资料篇，和前作相比总体来说变化并不大，不过新加入的部分大多值得称赞，历代BOSS集结的彩虹火箭队和满是神兽的究极之洞让情怀度爆炸，前作系统的一些缺陷在本作得以完善。不过可惜的是，新加入的冲浪小游戏到后期存在感不强，故事结局的变动不免让人感觉有些刻意。

VG评论 COMMENTS

Zzing 评《精灵宝可梦 究极之日／究极之月》
有超梦，别的就都不重要了。

stu 小草 评《精灵宝可梦 究极之日／究极之月》
比《日／月》多了挺多要素，完整了许多。但周围没有机友玩这个。

星球大战 战场前线 II
STAR WARS BATTLEFRONT II



PS4/XOne

[21]

■EA ■主视角射击
■2017年11月17日 ■中文版

游戏简介：本作是大获成功的《星球大战 战场前线》的续作，在保持着联机对战要素的前提下，还加入了粉丝们期待已久的战役模式，玩家将会扮演帝国一方炼狱突击队的队长伊登瓦西欧，经历银河帝国灭亡前后和新共和国崛起的时代中属于她的故事。

•fans向 •竞技对战 •枪战射击

优点
· 充满《星战》情怀
· 战役模式故事动人
· 联机系统更加完善

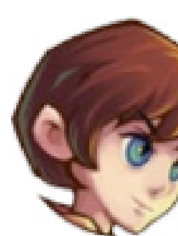
缺点
· 战役模式战斗乏味
· 抽箱内容比重太大
· 相比前作缺乏革新



虽然本作因为开箱抽星际卡的设定而被玩家众口一辞地谴责，但其实核心问题还是在于游戏能够提供的新体验并不足以让玩家感到满足，例如万众期待的战役模式，走的还是那套半当作联机模式教程，半是讲故事的“DICE套路”，怎么可能让真正的《星战》粉丝满意。而联机部分虽然对系统进行了细化，星际卡的设定也并不是败笔，然而**过分依赖开箱来获取这种强化角色资源仍然是有欠考虑**，而且联机对战的新意不足，还缩减了战场面积，这“战场前线”有点名不副实。



▲战役模式的故事中对于主角伊登的成长和性格塑造还是比较成功的，但战役本身的可玩性却并不高。



本作的画面表现和配乐均无可挑剔。剧情模式的角色演出也会让原作粉丝们满意，但实际游戏内容缺乏设计，只能称得上是针对多人模式的基本教学。游乐场模式敌我双方的 AI 缺乏合理性，部分英雄角色的平衡性也有待调整。多人模式无明显进步，充满随机性的解锁机制也会严重影响持续游玩的动力。



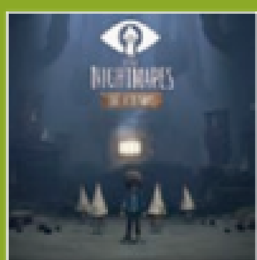
作为游戏最大卖点的多人部分，即便抛开万恶的微交易不说，也是非常平庸。和前作相比玩法并没有太大的区别，大型地图数量的减少甚至让游戏的“战场感”减低了不少。本作首次加入的单机部分反而成为了本作的最大惊喜，虽然流程单调，但能以另一个角度来体验星战历史的大战还是非常有趣的。

VG评论 COMMENTS

阮海筌 评《星球大战 战场前线 II》
游戏是好游戏，DICE 也是好的制作组，就是运营太让人失望。

tomclancy141 评《星球大战 战场前线 II》
虽然微交易真的很烦人 但凭心而论 游戏素质还是不错。单机剧情有点短 最后还留了悬念，可能需要 DLC 或者下一部来补全吧。

小小噩梦 藏匿之处 DLC
Little Nightmares The hideaway

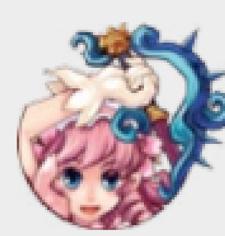


PS4/XOne

[8] 游戏本篇黄金眼评分: 22

■BNEI ■动作冒险
■2017年11月12日 ■中文版

游戏简介：《小小噩梦》的第二个 DLC，玩家将扮演一名蓝衣小孩，继续在巨型游轮中展开冒险。DLC 售价仅为 35 港币，若玩家购买过季票也可免费下载到。流程约在 1 小时左右，并设置了 3 个奖杯。



维持了本篇的玩法，虽然流程时间不算长，但解谜的体验还算不错，气氛也塑造得恰到好处，对于喜欢有点恐怖元素的解谜游戏的玩家们来说会相当乐在其中。三个奖杯设置的难度也不算高，参照攻略的话一遍就可全部拿齐。不过可惜的是，本 DLC 并没有在剧情方面给出多少描述，玩家玩下来仍会对整个故事处于一种懵懂的状态。只能希望即将于明年春天发售的第三个 DLC 能给予玩家们一个圆满的解答吧。

VG评论 COMMENTS

Tester
南宫梦总是能做出剧情很不错的游戏。无论是解密，画风，音乐，画面都特别出色。第一次玩虚幻引擎 4 做的解密恐怖游戏，上游轮甲板爬楼梯的那一幕特别震撼。游戏剧情很像宫崎骏的《千与千寻》，喜欢玩解密游戏的朋友这个游戏一定不能错过！

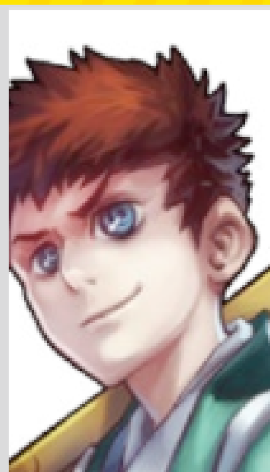
波导的穆暮
我想到了小时候的恐怖，玩得停不下来。

mr_elie
关卡设计一般，主要是场景精细，氛围渲染得很好，值得一玩的小游戏。

Coolboypark
最具特点的就是夸张萌系与恐怖嵌入的美术。萌系跟恐怖的结合，这种结合的本身就是本作的风格，本身有着极端，本身也体现着反差。萌萌的角色恐怖的氛围，整个游戏都在以讽刺的角度凸显主题。结局表达得完整但还是有些茫然。

八阿哥
我们小时候一直相信这个世界是充满善良的是美好的，但到长大后我们才认识这个世界是多么丑恶，之后为了生存，只得适应这个世界，最后变得跟世界一样丑恶。

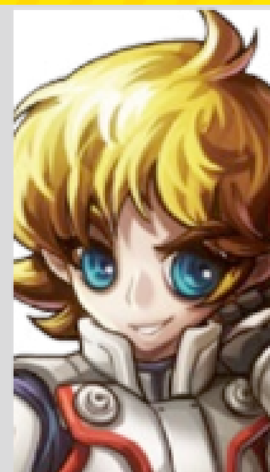
阳光宅饼
堪比《INSIDE》的独立之作，没有对白，仅仅通过场景与动作的演绎叙述着每个哈姆雷特的故事。希望剧情能再延长一些。



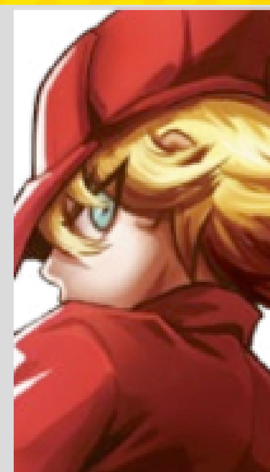
北山杉
比起赛车更喜欢音速刺猬的一般向竞速爱好者。



马修
因为收集育成乐趣和自由感而从初代入坑至今的《宝可梦》玩家



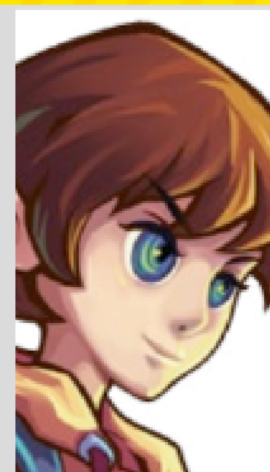
乌冬
《宝可梦》系列老玩家，正统作品一作不落。



昴星团
《宝可梦》游戏动画一起追的系列老粉。



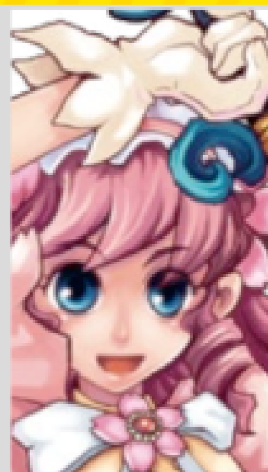
稀饭
比起和别人对战更喜欢好好欣赏故事的剧情派 FPS 玩家。



梦叶
在 EA 接手之前就开始接触《战场前线》系列老粉丝。



三日月
星战爱好者，对其电影、漫画和动画都有所涉猎。



八重樱
玩恐怖游戏时总会产生饥饿感的奇葩玩家。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

G 2017 探访另一片天地

G-STAR 2017 韩国国际游戏展现场报道

每年国内外有大型游戏展会，我们都会派出编辑到现场为大家带来第一线的报道，其中E3和TGS都早已超过10次，作为后起之秀Gamescom也到现场报道过两次，巴黎游戏周虽然没去过但也会进行文字报道，然后还有ChinaJoy、乃至香港动漫电玩节和亚洲游戏展……

然而除了这些游戏展之外，在我们邻近的国家还有一个历史悠久而且在业界也极具影响力的展会却一直处于报道的空白，那就是韩国的G-STAR国际游戏展。毕竟我们关注的主机游戏厂商历来在这个展会上都没有太大动静。不过正因为陌生才会给我们带来意想不到和收获。今年我们有幸受到釜山市政府邀请来到了G-STAR进行现场报道，藉此机会，大家不妨跟着我们来了解一下这个展会，以及这片陌生却对中国游戏业有影响深远的市场吧。

文 宇宙人 美编 anubis

G-STAR是怎样的展会？

G-STAR全称为"Game Show & Trade, All-Round"，是由韩国游戏产业协会举办的韩国最大的游戏展，每年在11月份举行，从2005年至今已经举办到第13届。如果再追根溯源的话，G-STAR的前身是从1995年开始举办的韩国游戏展示会（KAMEX，Korea Amuse World Game Expo）这可以说比TGS(1996年开始举办第一届）更要早一些。直到2004年12月，组委会为了整合资源优势，给企业提供更多商机以促进行业发展，决定将KAMEX与韩国街机游戏展（Korea International Amusement Parks & Attractions Show，简称KOPA）以及韩国数码内容博览会（Digital Contents Fair，简称DCF）整合起来，成为了现在的G-STAR。



■BEXCO场馆结构。


■周末开场前门外已经排得人山人海。

G-STAR最早举办地点是位于高阳市的韩国国际展览中心(KINTEX)，2009年（第五届）转移阵地来到了韩国第二大都市——同时也是亚洲知名的海港城市——釜山，在这里选择了面积更大、基础设施更齐全的釜山国际会展中心(BEXCO)作为举办地。

G-STAR使用场地面积达55300平方米，每年开展的4天时间内会迎来数十万来自世界各地的游客。据官方统计数据，今年有来自全球35个国家共676家厂商参展，所有区域展台总数多达2857个，B2C馆入场人数达225392人！这与今年TGS的25万入场人数相比可谓不相伯仲。

G-STAR 的近况

就展会的影响力而言，G-STAR 目前排名在全球的第 4 位左右，但是相比起 E3、Gamescom 和 TGS 这普遍公认的全球前三大游戏展，G-STAR 在我们国内的受关注程度并不如前三者，对于广大主机玩家来说更是如此。可能大家都知道，主机游戏的市场份额在韩国里所占的比重相对来说是很小的，毕竟韩国的游戏业发展起步比较早，开发技术成熟，而且厂商和玩家之间也早已建立起一种稳固的供求关系，形成了自己独特的游戏氛围，外来的游戏（不局限于主机平台）是很难打破这种氛围的。这也使得目前外国的大型游戏厂商很少会选择在这里发布关于新作的重磅消息。

其实往年曾经有不少外国的大厂参加过 G-STAR，比如 2009 年暴雪带来了《星际争霸 II》和《暗黑破坏神 III》，去年 SIE 也在这里布置展台并宣传 PS VR，其他来自日本和欧美的知名厂商也参加过这个展会。然而到今年只有 BNEI 在 B2C 区布置了展台并提供少量主机游戏的试玩。不过，这种“封闭”的现象也并非韩国独有，看看 Xbox 系列主机以及欧美游戏在日本的惨淡销量就能知道，日本市场其实也是不怎么待见外国游戏的。相比之下，还是中国玩家的口味更广。

而 G-STAR 的主要参展商是以 Nexon、网石为首的众多韩国本土游戏公司，他们更偏重于开发 PC 端在线、网页、手机等平台的作品——这



■去年SIE还参加G-STAR并推广PS VR，然而今年却缺席了。

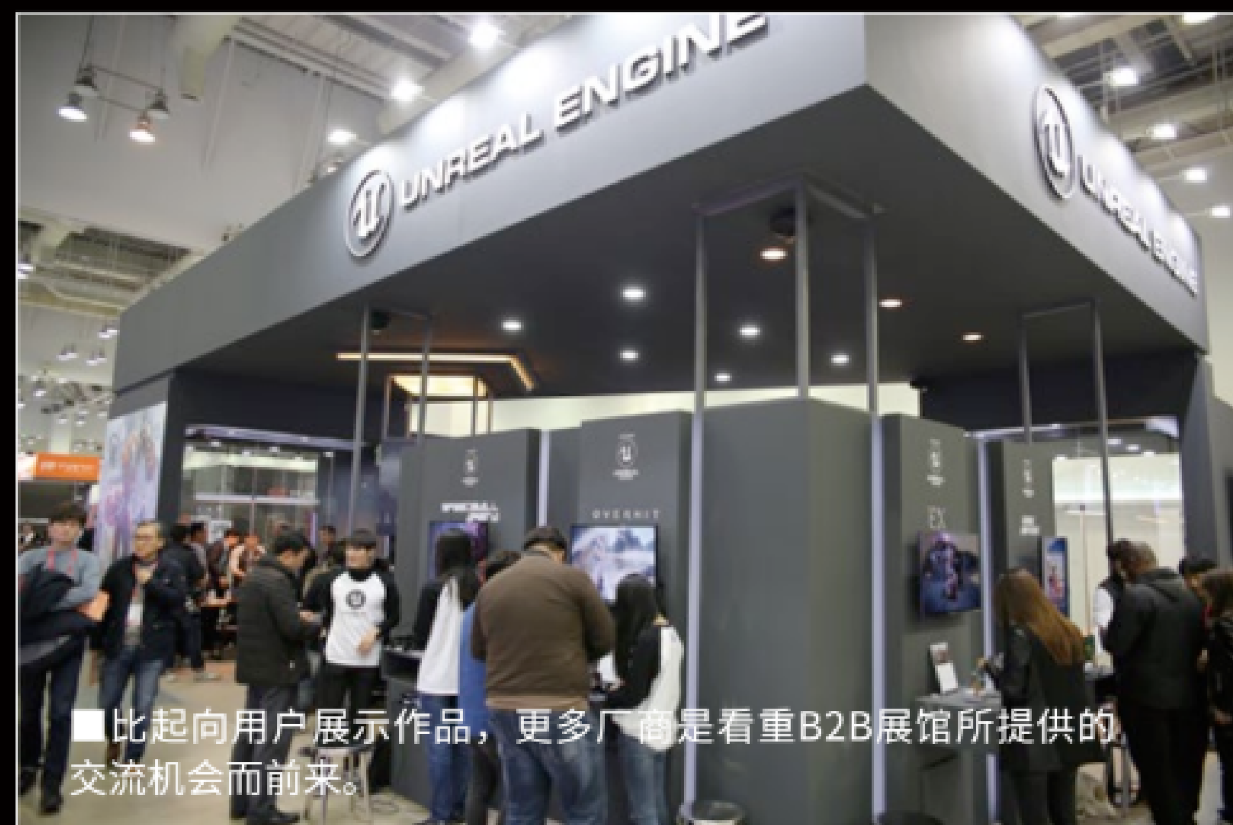
自然也是因应本土市场需求而作出的选择。但是这些作品并不像单机游戏那样容易传播到国外——我们可以通过主机轻易地玩到日本和欧美市场的游戏，但是韩国的游戏通常要等国内的代理商带进来之后，才会得到我们国内玩家的广泛关注。再加上中国的游戏产业已经逐渐发展起来，比起韩国的作品，现在大多数玩家更愿意关注本土的游戏。所以综合各方面的原因，G-STAR 在国内的关注度自然比其他展会逊色一些。

既重视 Show ,也重视 Trade 的影响力



■釜山信息产业振兴院院长——徐太乾


■B2B区域的展台大多都设置了舒适的座位方便洽谈商务。



■比起向用户展示作品，更多厂商是看重B2B展馆所提供的交流机会而前来。

不过，G-STAR 的关注度不如其他游戏展也只是对于玩家而言的。正如名字中隐含的“Trade”一样，G-STAR 厂商提供一个向客户展示作品的同时，还旨在促进世界各地不同厂商之间的合作，为开发商和投资商穿针引线、以及为游戏的出口和引进提供一个交流的平台。每年 G-STAR 的会场都会将其中一整个会馆划分为 B2B（对商务）区域，以提供给来自海内外的厂商进行商务洽谈。根据官方数据统计，今年 676 加参展商中，有 528 家都是在 B2B 区域布置展台的，展台数量多达 1200 个。开放三天时间内达成的投资合作达 136 次！

在这次釜山之行中我们有幸采访到了釜山信息产业振兴院院长，同时也是 G-star 游戏展执行委员长徐太乾先生。他表示，目前正努力将 G-STAR 打造成世界影响力前三以内的展会。这里前三并不是场地规模或者参展人数等表面数据，而是指影响力，特别是 B2B 的影响力，他希望有更多的厂商愿意来 G-STAR 发掘商机，并且争取让商务洽谈的成功次数、成功率成为所有展会之最。

虽然其他三大展也有不少以 B2B 为目的参展的厂商，科隆游戏展也有一个专门的 B2B 场馆，但是韩国 G-STAR 的 B2B 区域，无疑最受亚洲地区游戏厂商青睐的，而我们中国的游戏厂商更是首当其冲。实际上，这次虽然在 B2C 展区几乎看不到国内厂商的踪影，但其实很多都在 B2B 设置了展台，比如有我们熟悉的腾讯、盛大等等。徐太乾先生表示，往年参加 B2B 展区的厂商里面，中国厂商占了多数，不过今年因为各种因素有所减少，而现在各国趋近平均。

另外，在采访中我们还问到了很多游戏行业发展相关的问题，其中就谈及到年轻人的网瘾和沉迷游戏的问题，徐太乾先生也说出了自己的见解。

“游戏有好也有坏的一面，我们在推动这个行业发展的同时也努力防止沉迷游戏带来的问题。”

他指出，沉迷成瘾不仅仅是韩国或者中国的问题，而是全世界都要面对的共同难题。要保证这个行业能健康持续地发展就必须正确地对待，不能盲目地打压行业的发展。目前韩国已经开设了一些游戏咨询治疗中心，父母可以把过度沉迷游戏的孩子带到这些设施接受治疗。如果受到游戏的刺激引起精神上的疾病，韩国也有专门的医院进行治疗。说到这里，恐怕大家都会想到某个机构。诚然，沉迷和网瘾是需要我们去正视，并且用正确、合理的方法去处理的问题，然而在这段路上，我们恐怕比韩国还有更远的距离要走......



> 游戏有好也有坏的一面，我们在推动这个行业发展的同时也努力防止沉迷游戏带来的问题



电竞成为新的主角

韩国目前整个游戏市场的产值大约在10万亿韩元（折合约92亿美元）左右，其中手游的份额超过40%，可以说占据着主导地位。但是随着游戏产业的发展，电子竞技目前已经成为了游戏行业的一大趋势了。国际上甚至出现了让电子竞技加入奥运会的呼声，虽然能否成功还未有定论，但不可否认的是，电子竞技的影响力正逐渐扩大，将来甚至有望赶上体育竞技，而今年《绝地求生》的火爆也象征着电子竞技的类型和项目正朝着多元化发展。相比起日本的后知后觉，韩国企业在电子竞技领域不仅起步早，而且一直十分重视，这一点从今年G-STAR展会的B2C会场可以深刻体会到。虽然关于电竞的目光几乎都被《绝地求生》吸引了，但场馆的另一侧还是有非常值得关注的东西，那就是今年Actoz Soft与Eyedentity Entertainment两家公司合作打造的电竞品牌WEGL。

WEGL全称为World Esports Games & Leagues，核心理念是“eSport for everyone”，旨在打造一个能让所有玩家，无论是职业选手还是业余选手、游戏粉丝都能参与到电竞项目中享受其乐趣的平台。品牌包揽了打造专业赛事、培养职业战队和选手、以及对电竞项目投资等各个方面，并计划推广向世界各地。目前WEGL已经推出了5大比赛类别类别，包括面向专业选手的“WEGL Premier”，面向粉丝选手的“WEGL Super Fight”，面向其他海外其他国家的“WEGL Nation”，招募、训练、选拔电竞选手组建队伍的综艺节目“Game Star Korea”，以及集结各项赛事明星选手参与决赛的最终舞台“WEGL Finals”。而今年“WEGL Finals”的比赛，正是在G-STAR的会场内进行。



■ “WEGL Finals”各项目比赛优胜者合影。



参展厂商展台秀

Nexon

Nexon可以说是韩国最大、最有影响力的游戏厂商之一，曾经推出过无数玩家耳熟能详的经典作品，包括《泡泡堂》、《跑跑卡丁车》，还有收购了Neople获得的《地下城与勇士》等等，这些作品在来到了中国皆取得了巨大的成功。除此之外他们还会将很多海外的游戏引进到韩国进行运营。

同时，他们也是G-STAR最大的赞助商之一，历年都为展会带来极为丰富的游戏内容。今年他们包下了B2C场馆右侧最大的一片区域约300个展位作为展台，带来了9款游戏，其中包括5款PC和4款手机游戏，现场提供的试玩机器总数达到夸张的588台！展出的作品中也有很多我们熟悉的IP，包括《泰坦天降OL》、《FIFA Online 4》等等，展会4天前来试玩体验的玩家络绎不绝。

采用虚幻4引擎开发的全新手游IP《OVERHIT》是他们这次重点宣传的作品之一，展会现场提供了大量试玩机器，而且场馆内外到处挂满了这部作品的广告。可见Nexon宣传的大手笔。

五百多个试玩台里，《FIFA Online 4》占了250个，但是开展之后依然要排上差不多两个小时队才能玩到，可见本作的期待度以及“《FIFA》系列”在韩国的火爆程度是非常高的。





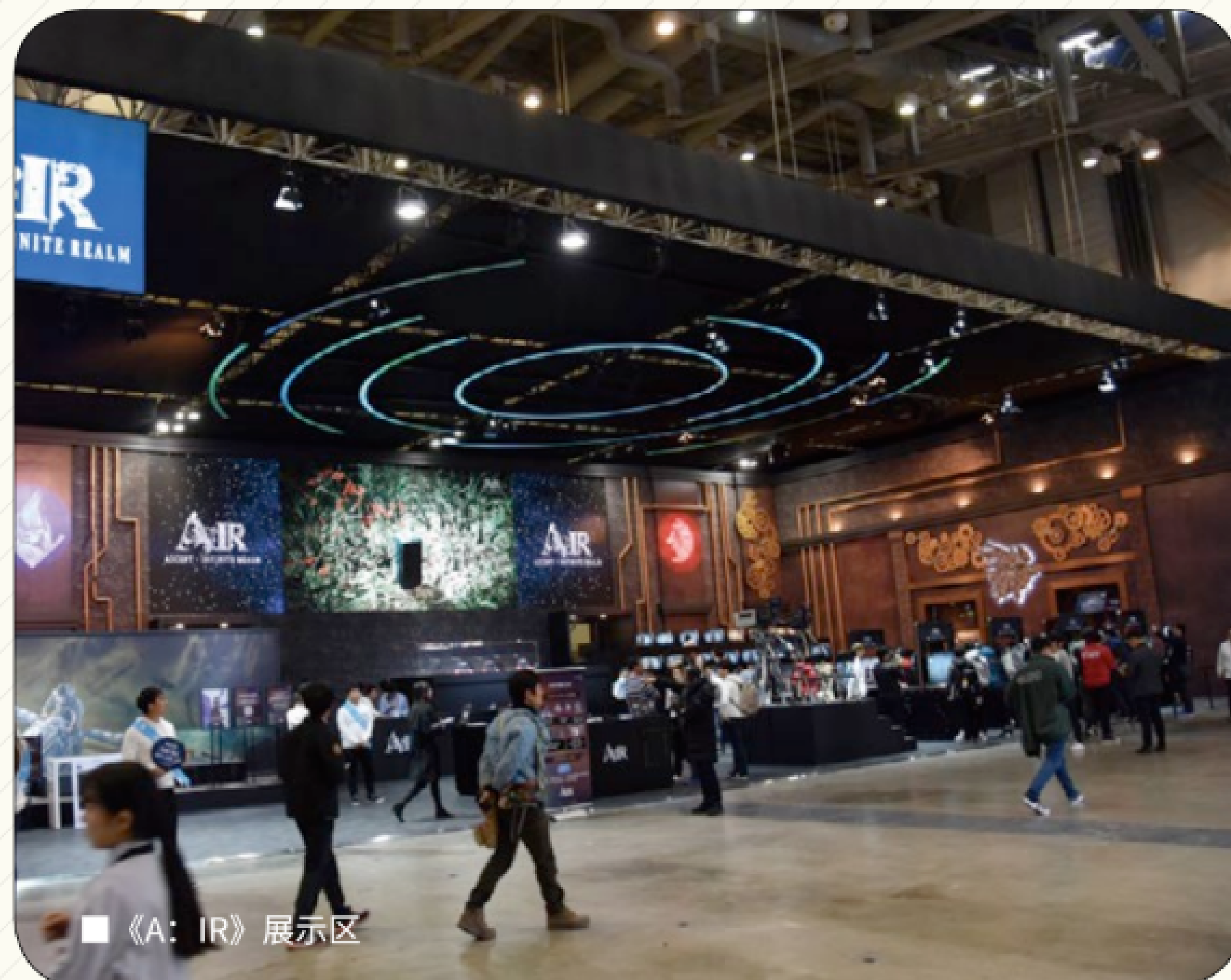
Bluehole

今年凭借《绝地求生》风靡全球的蓝洞在本届 G-STAR 的表现成为了所有人关注的焦点。蓝洞这次同样布置了一个极其夸张的站台，大小仅次于 Nexon 和 Actoz Soft。双层结构的试玩区域提供了上百台《绝地求生》的试玩，而展台正中央的巨大荧幕不停地随机播放着玩家们的比赛画面，前来体验的游客在展台外排起了长队。最长时候还要等待 5 个小时才能玩上。

而随着“吃鸡”牵起新的电竞热潮，蓝洞还趁热举行了《绝地求生》的亚洲邀请赛，奖金总额高达 3 亿韩元（折合约 182 万 RMB）。冠军奖金高达 6000 万韩元，这是继科隆游戏展之后再一次在大展会上举办《绝地求生》的电竞比赛。而我们中国也派出了选手参加，最终由前《英雄联盟》职业选手 GodV 和知名主播 A+ 包揽了混排模式的冠亚军。

而除了《绝地求生》之外，Bluehole 也不忘宣传自家另一部 MMORPG 新作《A :IR》，这是一款以机械和魔法共存的世界观为背景的游戏，玩家们有自己专属的飞行载具，为争夺资源而与不同势力的玩家战争，支持 20 人对 20 人的大规模 PvP 战斗。这款游戏火热程度虽然比不上隔壁“吃鸡”，但是同样排起了长队，哪怕一轮试玩能容纳 40 个人，但还是要派上一段时间队才能玩到。





■《A: IR》展示区

netmarble

netmarble（网石游戏）同样是韩国大手游戏厂商，2000 年成立并在短短的 3、4 年内就急速成长起来，目前无论规模还是开发能力都站在韩国的顶尖水平。近期比较有代表性的作品是《漫威 未来战士》（iOS/Android）以及用虚幻 4 引擎开发的 MMORPG《天堂 2 革命》（iOS/Android）等等。

这次他们的展台规模虽然比不上 Nexon 和蓝洞，但是也非常显眼。白色的主基调，接近两百台试玩机器整齐并列在中央的区域，甚是壮观，而且还有个不显眼之处展现了他们惊人的壕气——上百台试玩机器全部是 iPhone ！

作品方面这次他们继续走 IP 改编的路线，展出了 4 款手游作品，其中三部是以 PC 平台知名 MMORPG 为 IP 改编开发的 MMORPG 新作，包括《TERA M》、《剑灵 革命》（Blade & Soul Revolution）和《ICARUS M》。另外还有一部手游的续作《七骑士 2》，类型同样是 MMORPG。

《TERA M》是基于蓝洞的 PC 端 MMOPRG《TERA》（国内代理名称为《神谕之战》）这个 IP 开发的手机 MMORPG。本作继承了 PC 版的世界观，玩家能从 6 个种族中选择其一开始游戏。不过相比起 PC 原版硬核的玩法，本作作出了简化，并且加入了自动战斗系统。



■《TERA M》



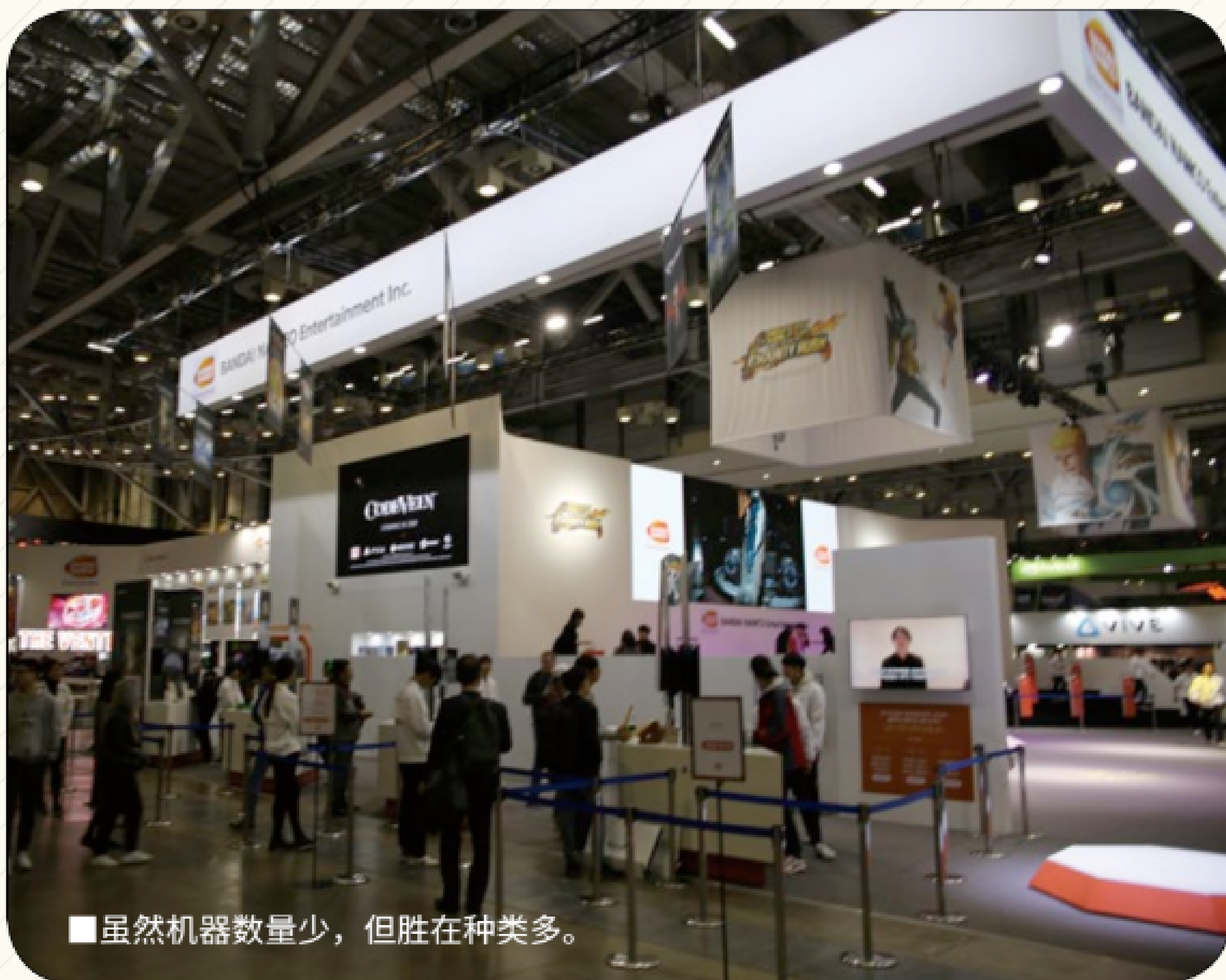
BNEI

虽然今年 B2C 区外国的参展商不多，但还是有我们熟悉的面孔——BNEI，不过这个展台显然有点不务正业，韩国的主机玩家少，所以你们干脆来卖饮料吗！

好吧开玩笑的，BNEI 其实是设置了两个展台，其中一个弄成水吧为游客提供休息的场所，而另一个展台还是有好好地展出作品的。这次 BNEI 的展台是以舞台为主体，而且舞台的活动还排满了各种活动，而试玩区域则设置在舞台的旁边。虽然数十台试玩机器远远不如在 TGS 的数量，比起 G-STAR 其他动辄数百台机器的厂商更是显得“小气”——事实上连照片都不让拍确实是挺小气的——不过展出的作品数量倒是挺丰富的。比如有《血狱法典》、《龙珠 Z 战士》、《皇牌空战 7 未知的天空》等十多款新作。


■BNEI的主舞台




■虽然机器数量少，但胜在种类多。

Actoz Soft

家喻户晓的 MMORPG “《传奇》系列”开发商 Actoz Soft 同样是 G-STAR 的主要赞助商之一，展台占据了 B2C 场馆左侧的一大片区域，与 Nexon 形成对比。今年 Actoz Soft 的展台主要是举行电竞品牌 WEGL 的比赛，关于 WEGL 上文已经详细介绍过。而具体到游戏项目种类也非常多，包括常见的电竞项目如《守望先锋》、《炉石传说》、《星际争霸》等，也有一些另类的比赛如《我的世界》。当然还有我们熟悉的《铁拳 7》、《NBA 2K18》、《DJ MAX》比赛，作品类型非常广，真的可谓怎样的玩家都有机会参赛。

不过由于今年《绝地求生》的火爆人气，导致这些比赛的风头都被盖过。



■正在进行《NBA 2K18》的比赛。



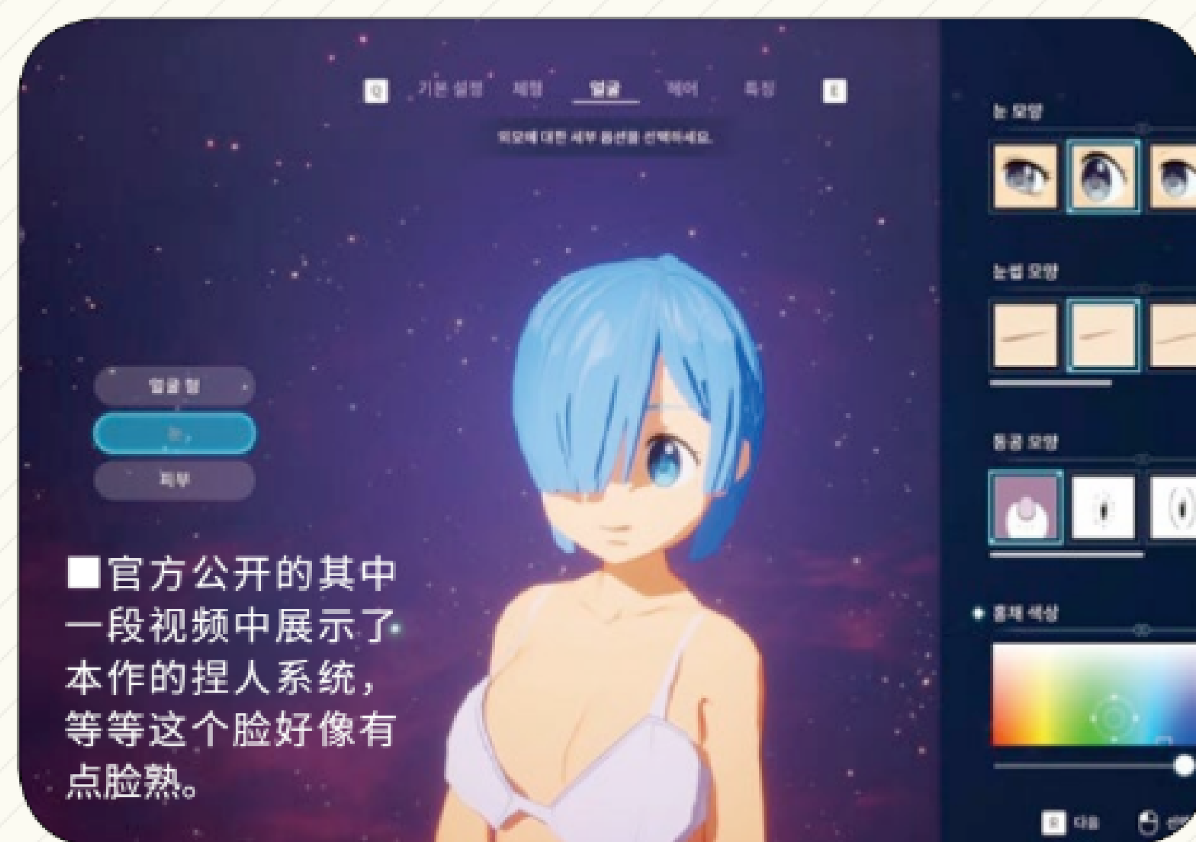


■虽说人气不如蓝洞那边，但是依然聚集了大量的观众欣赏这里的节目。

KOG'

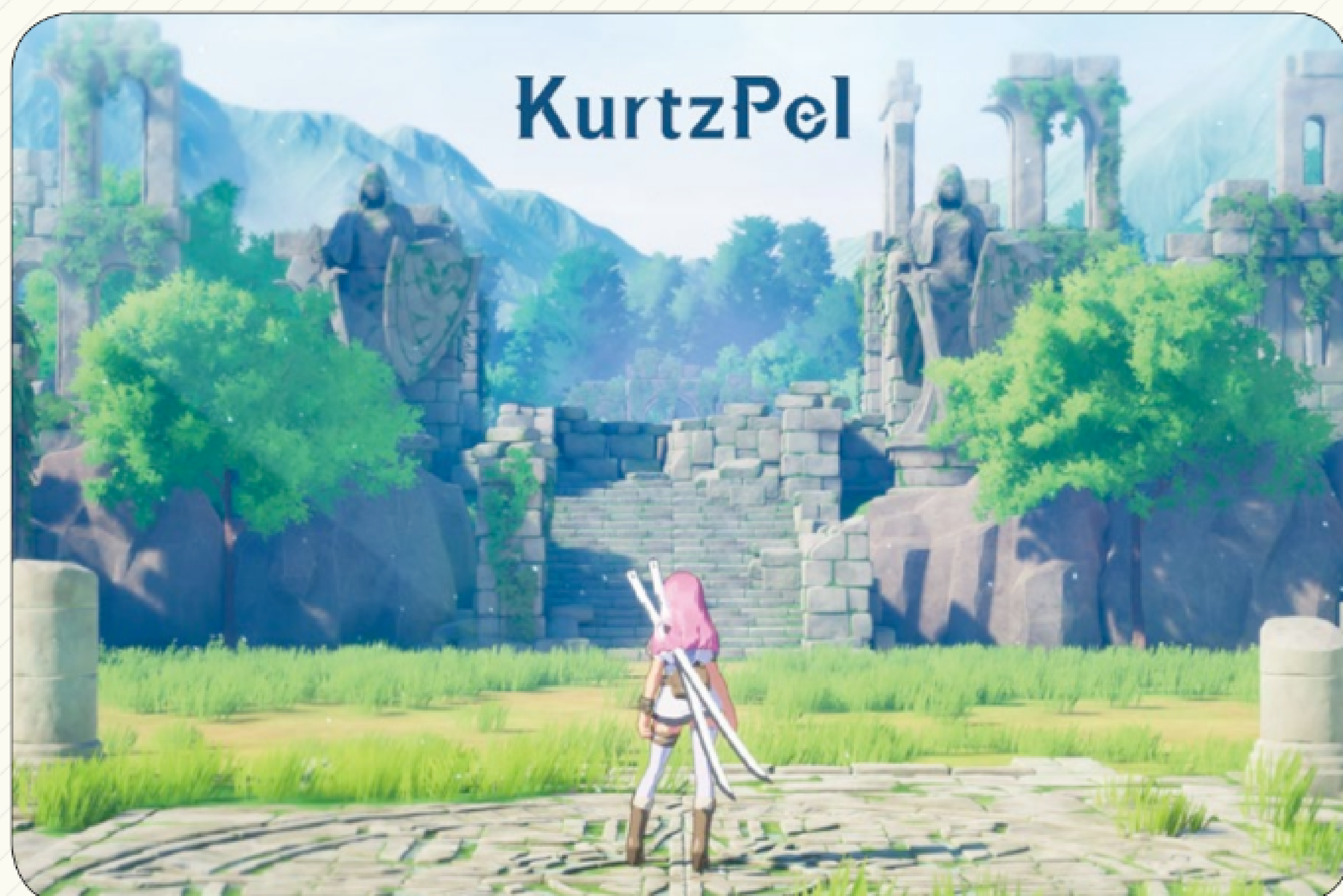
曾推出了《永恒冒险》和《艾尔之光》等作品的 KOG'公司的展台，布局简洁而不失精致。展台最显眼的 LOGO 是他们这次重点宣传的新作《KurtzPel》，中央的大荧幕也反复播放着新作的宣传视频——反而自家公司的 LOGO 在不太显眼的屏幕底下。除了《KurtzPel》之外，他们还展出了《艾尔之光》的手机版新作。

《KurtzPel》是一款强调动作要素的在线角色扮演游戏，采用虚幻 4 引擎开发，采用卡通渲染 3D 的风格，并且有非常细致的角色自定义系统。玩家可以从弓箭、大剑、二刀流、魔法 4 种战斗风格中选择两种进行游戏，并且在战斗中随意切换。



■官方公开的其中一段视频中展示了本作的捏人系统，等等这个脸好像有点脸熟。





Gravity

Gravity 宣传的依然是自己的看家游戏“《仙境传说 RO》系列”作品，其中一款是《仙境传说 RO 守护永恒的爱》，这部作品今年 3 月已经在中国内地开服，韩服反而要等到明年的 1 月。另外还售卖很多系列相关的周边。

不过 Gravity 也不是清一色的《RO》，这次还展出了由 Softmax 开发（曾开发“《真名法典》系列”）的中国风 2D 渲染手游《瑶池镜》。游戏玩法属于动作角色扮演类型，玩家可以三人组队进行游戏。







■偏日式人设相信会对喜欢二次元的玩家有不小的吸引力。

釜山开荒行
——记G-STAR首次远征

文 宇宙人 美编 NINA

其实一开始让我写游记，我是想偷懒拒绝的。因为作为主机游戏媒体的编辑来到一个并非主机游戏的“战场”，加上只去了第一天，注定不能像以往那样写出大篇幅的报道。而游记只要流水账地随便一写，肯定又会写出一大篇文字出来，到头来游记反而比报道本身还要长，想着就觉得尴尬……不过难得第一次到韩国采访，而且邀请方带队也给我们体验了一次愉快的旅程，不写点什么也实在过意不去。所以这篇游记，我精简了一些内容，记录下这次采访经历的同时，也希望带大家领略一下釜山这座港湾名城的美。

从首尔到釜山，横跨韩国的公路之旅

因为邀请方的原因，他们安排的我们的机票是在韩国的首尔仁川机场来回，而我们的目的地是釜山。由于对韩国的城市不了解，所以我一开始以为仁川机场到釜山大概也就差不多广州到深圳的路程，然而万万没想到，这趟车竟然要坐6个小时！连忙调查了地图之后才发现，原来首尔是位于韩国的西北角，釜山在东南角。换言之这距离是呈对角线横跨整个韩国的。不过从地图上对比一下，韩国的面积也就跟“大食物省”福建差不多，所以6个小时的车程对于在国内生活的人来说算不上特别远。跟接头人以及其他媒体的同行汇合之后，我们就坐上了事先安排的8座前往釜山。舒适的长途车之旅我是很乐意乘坐的，毕竟可以顺便欣赏一下沿路的风景，还正好是黄昏到晚上变化这个最美的时间段。而车上也是游



▲还没出机场就能看到这里的整形医院广告了。

戏媒体同行，所以路途并不沉闷。

值得一提的是，这边的驿站除了像国内那样有洗手间、超市和各类食肆之外，还有一些娱乐设施，比如我们途中经过的第一个驿站居然有击球场！这类击球场我只在《如龙》里面玩过，现实中还是第一次见，本来我还想趁机试一下，但是考虑到从来没打过棒球，要是不小心被砸到手指的话可能会影响后面的工作，所以还是作罢了。下次有机会得好好试试。



▲除了击球场之外还有娃娃机、打地鼠等机器，要是在国内玩这些怕不是要被长途车丢下？



▲倒是司机小哥帅气地表演了一记本垒打。

6 小时的车程对我来说要面临的一个问题，那就是昼夜变化带来的气温急剧下降。这个时节釜山的昼夜温差特别大，白天有可能十几度，但是晚上可能会降到接近零下。而在同行的人里面，只有我一个是从广东飞过来的，这时广东的气温还是 20 度以上，而其他三位分别来自北京和成都——那边气温早就降下去了，所以我的“装甲值”大概是在场的人里最薄的。事先准备的厚衣服全都封存在背包的最底下，要拿出来比较麻烦，考虑到车里面比较暖和，只有在进驿站下车的时候才会被冷风糊脸，所以我还是决定忍了……

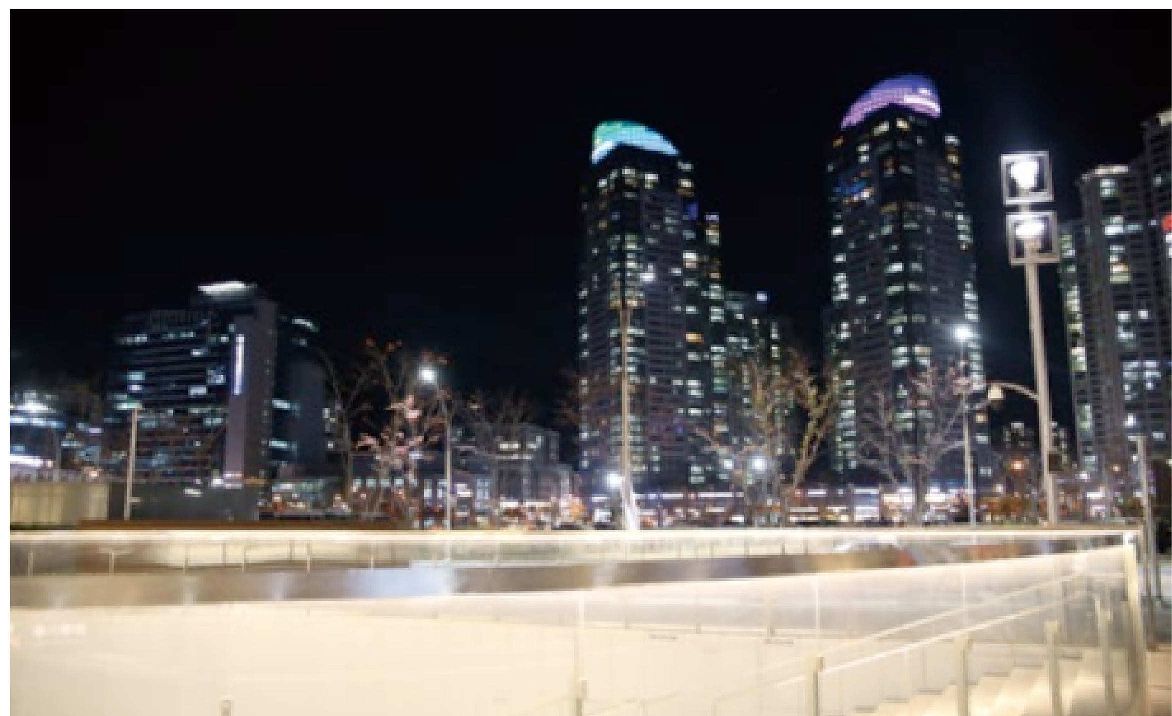
“你穿这么少，不冷吗？”

“不，不冷，广东那边的热量还没散完，现在就像进了个冷气房而已……”

——宇宙人逞强地说。

釜山夜行

可能是地域的原因，也可能是因为天气变冷的缘故，釜山市中心的夜晚给我印象有点冷清——这种冷清又没到东京过了晚上 10 点之后那种近乎死寂的程度，但是与宽敞的街道和色彩斑斓的街灯形成对比的，是街上寥寥可数的行人和车辆，给人既繁华又安静的感觉，这是我对釜山的第一印象。另外，在釜山可以感受到非常浓厚的游戏氛围。这里随处可见的 G-STAR 展会的广告，还有《FIFA Online 4》等各种游戏的广告牌。大规模的广告投放，让游戏自然而然地融入到街道中、成为繁华闹市景色中的一部分，这种景象目前在国内恐怕难以想象的。后来在采访釜山信息产业业振兴院院长的时候得知，釜山目前重点推进的文化产业内容有两项，其一是电影，其二就是游戏。而 G-STAR 背后也是得到市政府机构支持的，可见当地政府是将 G-STAR 和旅游观光事业结合起来，成为一项吸引外国游客的国际盛事。



◀繁华而宁静，这是釜山给我第一的印象。

▼这次居住的威斯汀朝鲜酒店是釜山非常有名的一家酒店，酒店背后是一片风景宜人的私人海滩，非常适合夏天的时候来这里度假。



抵达釜山后的第一餐



▲一大片的签名墙上仿佛都写着一段字：“我们店超赞！”

抵达釜山之后，自然是要去品尝一下韩国的地道料理啦。不同于自己组队去 TGS 要事先做大量的调查，由于这次全程都有韩国土著老司机带路，所以基本上不愁这几天找不到好吃的。于是第一顿我们来到了当地非常有名的海云台舒畅鳕鱼汤。这家店从外观看上去非常朴素毫不显眼，跟广州深圳随处可见的食肆差不多，店内的装潢谈不上特别精致但干净整洁。作为广东人我是深知好吃的地道美食店通常都不需要过分夸张的装潢，进入店里之后，也更让我确信了一点，而且我相信大部分人进去之后都会马上发现这家店并不简单。毕竟店里的其中一面墙上满满地贴上了接近上百位名人艺人的亲笔签名，由此可想而知这家店肯定是远近驰名的。什么？你问都有哪些人的签名？ emmmm……实在抱歉，导游介绍了但是因为

我不关注韩星所以没记住 orz......

好吧说回正题，这第一顿地道的韩国菜还是让我感到挺意外的。首先是每人上来一大碗鳕鱼汤，然后七八碟小菜和酱料，接着后面又来了一盘烤鱼头当主菜，还有米饭。我们边吃边聊，边等着上其他主菜，然而聊了半天之后发现不对劲，其他菜怎这么慢？后来其他同行问了才知道，原来韩国餐的配置跟中餐有很大的区别。韩国餐的主菜一般只有一两个，然后与各种各样的小菜像众星捧月那样伴着吃。据说，这边连婚礼也会这样设宴的。

这种菜式配置吃起来确实别有一番风味，只是这对于习惯了聚餐的时候每人点一个菜，就算是家庭菜谱也至少是三菜一汤配置的中国人来说，确实有些刷新世界观（这里不含贬义的）。

至于说味道的话，这里的鳕鱼汤也确实对得起它的名气。一个字，鲜！而且材料分量很足。默认的口味偏淡，对于我这种喜欢品尝食材应有味道的广东人来说挺合胃口。而如果嫌味道淡的话也可以拌其他调味料。一些来自吃辣省的同行也对韩国的大酱拌到汤里的味道给予了很高的评价。

另外我还想强调一下，韩国的洋葱是真好吃，爽脆多汁而且不辣，口感跟吃水果一样。但是扁平的筷子有点不习惯，连我这能轻松夹起硬币的自称达人都不小心跌了筷子......



▲看起来朴素，但味道鲜美的鳕鱼汤。

漫步草梁故事街



▲釜山站

由于行程上是提前了两天到达釜山的，所以开展前一天，韩国那边安排了我们还有来自亚洲其他国家的媒体一起游览釜山。第一站是铭刻着釜山近百年历史的草梁故事街。

从釜山站出来之后走到马路对面，沿着“TEXAS STREET”的牌坊走进去，穿过几条小巷就能到达草梁故事街。有趣的是，这条德克萨斯街原本是中国人聚居的唐人街，后来随着航海贸易的发展，很多俄罗斯的船选择停泊在这里作中转站或躲避台风，逐渐俄罗斯人变得比中国人多，于是就改名成“俄罗斯街”，然后又为了听起来更加酷炫，所以改成了“德克萨斯街”。在这个变迁中中西文化互相交融，形成了这条街独特的景观。沿着德克萨斯街往里走很快就会到达我们的目的地——草梁故事街（又称“草梁伊巴古路”），这一片古朴狭窄的小路却记载着釜山很多上个世纪 50、60 年代的记忆。

街道的入口的墙壁上用地图记载着这一带的景点，而街道两旁的墙壁还像画廊那样挂满了照片，还有墙壁上的壁画描绘着当时人们生活的景象。在游览的同时，导游也一边向我们解释这里的历史，讲解当时的人生活状况。比如在 50 年前，淡水在这里是非常紧缺的资源，一整个村子的人只能依赖一两口井的水来生活，所以这里很多的壁画和照片都是展示当时用水艰难的。

继续往上走，我们便来到了标志性的 168 段阶梯。如今这条阶梯已经成为了釜山的旅游景点之一。阶梯的两侧还开了一些贩卖纪念品的商店。近年来阶梯的旁边还建设了一条可免费乘坐的单轨列车，一方面为方便游客游览，另一方面则是为仍然住在这一带的老年人提供便利。



▲德克萨斯街



►这栋建筑是附近最古老、而且是惟一现存的近代建筑物，有90多年的历史，曾用作医院和中国的临时大使馆。现在已经改造成咖啡厅。



▲故事加地图



▲168段阶梯



►虽然我也很想试试旁边的单轨列车，但最后还是选择了走上去，也因此才能发现藏在楼梯旁边的隐藏小店。



▲这座沿着海岸建立起来的城市，密密麻麻的房子以及错综复杂的街道，多少让我想起了《如龙6》里的尾道。



▲道路的上方还有博物馆和神社等设施，值得吐槽的是神社里面的神台放着红酒、小电器等看起来格格不入的贡品。

TIPS：草梁背景故事

1950 年朝鲜战争爆发的时候很多人到釜山来避难，但是因为担心跟家人走散，所以就约好了在釜山等待。但是当时的人也不知道釜山在哪里，只知道有一条可以开合的大桥（影岛大桥），所以就约好了在这条桥的附近等待。而光等待也不能活下去，于是就干脆在这片港口周边的村庄定居下来，并且开展贸易活动。当时迁徙过来的难民多达 70 万人，他们成为了这里早期发展的基础。这条 168 级的阶梯为山上的人提供了很多便利，一方面可以方便人们到下面打水，另一方面方便他们在山上眺望商船，并尽快到码头进行贸易活动。



路上插曲：紧急警报

在游览草梁故事街的时候我的手机突然响了起来，我心想该不会又是推销保险股票的人给我打过来吧，结果打开手机一看是收到了一条写着“紧急警报”的强制弹窗信息。而且同行的所有人（包括外国人）都收到了这个。问了一下导游才知道，原来内容是与釜山相距不远的浦项市发生了 M5.4 级的地震，而且这场地震还导致第二天韩国的高考延后了一周。



至于为什么会收到这种警报，这是因为韩国自世越号事件之后出台的规定，要求国内发生任何重大灾难事件的时候电信运营商都必须发送警报到每个人的手机，这是无视手机设置和是否欠费的。虽然在中国可能显得小题大作，但对韩国来说确实是非常贴心的规定。我们外国人的手机在海外漫游时实际上也是接入当地运营商的，自然也会收到这些消息。还好我们所在的位置没有什么震感，对行程基本没有影响。不过比起地震本身，我觉得收到了一条连内容都看不懂的警报还更吓人一些。

横渡釜山港

游览完故事街之后，我们还顺道出海观光了釜山港。釜山港是韩国最大的港口，每年集装箱吞吐量达 1940 万 TEU，位居世界第五，同时这里也是亚洲著名的金融贸易中心。釜山港湾公司有提供观光游轮的服务，每年有上万名游客乘坐游轮游览釜山的海岸线。目前这里有五大港口，而我们游览了其中的北港。沿途上，釜山港的工作人员跟我们讲解了釜山港的情况，并且表示未来还会兴建音乐剧剧场、酒店、购物中心等各种设施，形成一个沿海的旅游中心。



■黄昏的海上眺望釜山港有着非常迷人的风景。



■釜山港的标志之一广安大桥。



韩国的美食不只有泡菜

提起韩国的食物，相信大家很自然地会想到泡菜。但我也好奇，除了泡菜之外就没有什么有代表的食物了吗？于是行程的第二天，也就是展会的第一天中午，导游给我们解答这个问题，带我们来到了釜山知名的古来思鱼糕海云台店。鱼糕是釜山特产食品之一，而且人们为了便利常常还会拿鱼糕当成主食。古来思鱼糕是釜山最有名的鱼糕品牌之一，而且近年来开始不断推出各种各样的创意产品，据工作人介绍还鱼糕还可以做成面条、寿司、汉堡等产品，满足现代人不同的口味。而随着中国的顾客增加，最近还推出了辣味的鱼糕。



▲古来思海云台店还会在周末开展鱼糕制作的体验课，让父母家长可以带小孩子来体验制作鱼糕，不过通常要提前一个月预约。





▲用鲍鱼、蟹肉、鳗鱼制作的鱼糕，高端大气的包装非常适合用来当手信，当然价格也非常高端。



▲店内各种琳琅满目的鱼糕制品。

从釜山到首尔，回程的KTX只要两个半小时

由于行程安排的原因，这次在釜山呆了两天，展会只去了一天，我和同行的国内游戏媒体记者便踏上了归途。由于要赶飞机所以不能再坐 6 个小时的长途车了，于是回首尔选择了 KTX 高铁。韩国的 KTX 跟日本的新干线一样，是连接两大都市之间最快的交通方式，当然价格也不菲。虽然感觉窄了一些，但是舒适度让人满意。

如果要问中日韩三国哪家的高铁更快？这个问题我还真答不上来。我只能说无论哪里都是去的时候慢，回的时候快，旅途结束总是让人意犹未尽。两天的旅程虽然比任何一次出差都要短，但是回首两天前刚来的那趟长途车，仿佛感觉又是好几天前的事情了。恐怕是行程安排得紧密而有意义的缘故吧。毕竟开荒平时未曾踏足的领域总会看到不一样的风景，旅游如此，游戏也是如此。

FINAL FANTASY XV MULTIPLAYER EXPANSION COMRADES

文 八重樱 美编 咕噜

游戏对应版本：1.18

《FFXV 线上扩充包 战友》已在 2017 年 11 月 15 日在全球各服同步上线。如果玩家已购买季票的话，只需加入 PS+ 会员或是 XBL 金会员，就可以免费游玩本在线多人模式，如无季票则需付费购买后才可体验。

XOne	PS4		
最终幻想 15		Square Enix	
Final Fantasy XV		角色扮演	中文版
2016 年 11 月 29 日	本地 1 人、在线 1~4 人	无对应周边	
售价为 PS4：349 元人民币、XOne：319 元人民币			

基本介绍

《FFXV 线上扩充包 战友》是《FF15》的首个多人在线模式。剧情紧接在游戏本篇第 13 章诺克特王子消失之后，玩家将扮演"王者之剑"的幸存者（俗称炮灰），在这片逐渐被黑暗笼罩的大地上消灭尸骸、入手陨石，通过输送电力的方式让光明停留在各地，并在 10 年后迎回苏醒的诺克特王子。

基本流程玩法就是挑战四人组队任务，挑战成功后可入手金钱和电力。在发电厂处可将电力传送至世界各地，最终目标是点亮贯迪纳渡轮场，然后乘坐上王家游轮前往神影岛，迎接与剑神巴哈姆特的最终战斗。战斗胜利后就算通关了，但玩家仍可回到据点，继续挑战任务收集电力，点亮更多的区域。

首先要给各位玩家打个预防针，《战友》全球共用一个服务器 lucis，而我国的网络情况大家也都比较清楚，也就直接导致了想与其他玩家组队非常困难。经常出现无法组到队友的情况，即便可以组到其他玩家，也很有可能会在读取副本时直接卡死（甚至报错强退），即便进了副本也有一定概率会出现无法刷新敌人的问题。

总而言之，除非你是在国外或是使用了加速软件，否则想要体验流畅的网战基本是痴人说梦，不如老老实实和 AI 组队来得还更有效率些。但系统匹配给玩家的 AI 大多是和玩家同等级或是稍低一点，想打等级超过 10 级的副本会略显吃力。

除了服务器垃圾（或许这不能算是 SE 的锅但国内玩家的体验普遍很差）之外，该多人在线模式在读取数据方面的速度也相当"感人"。进游戏大约就需要读取将近 2 分钟，在游戏中查看照片也要将近半分钟的读取时间。建议玩家在读取数据时可适当玩玩手游或是刷刷微博来减缓焦虑情绪……

除了四人组队副本外，流程中还设置了一些用于推动剧情的单人挑战任务。这些任务都不算难，出现后应尽快完成。稍有难点是和格拉迪奥、普罗恩普特、伊格尼斯以及巴哈姆特的这四场战斗，下文会对打法做简单说明。

基本操作

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
方向键	方向键	切换武器
L1	LB	锁定队友
R1	RB	锁定敌人
R2	RT	调出对话菜单
□	X	防御
○	B	攻击
△	Y	拾取道具
×	A	跳跃
R1+△	RB+Y	变移破解
左摇杆+□	左摇杆+X	翻滚
L2+△	LT+Y	回复魔法
L2+○	LT+B	攻击魔法

●**斩击**：在连段攻击中途停下，并在后退的瞬间再次发起攻击，即可施展强力的斩击。

●**招架反击**：敌人在使用某些特定攻击招式时，画面中央会出现"□/X"键提示。及时按住□/X键就可施展反击，伤害巨大。

●**变移连结**：对BOSS级的敌人施展招架反击后会短时间进入子弹时间中，此时画面为蓝色，玩家可持续使用R1+△/RB+Y对敌人造成可观的伤害。



●**为同伴回血**：按住L1+△/LB+Y可瞬移至被锁定的同伴身边，并为其回复少量体力。

角色的操作基本和本篇中相同，但无法使用回复类道具，只能使用回复魔法。由此也就导致一个问题，如果受到致死攻击的话，即便同伴对我方角色使用回复魔法，体力上限也无法回复。

出发前可在营地拾取到食材，持有食材的前提下即便是陷入"无法战斗"的状态，也可以满血复活。但玩家在战斗中只能持有一种食材，一但食材被消耗掉就应及时补充。此外食材也关乎到战斗结束后会做出什么料理。

地图说明

①雷斯塔伦
②梅尔达希欧协会
③旧雷斯塔
④卡帝斯储藏库
⑤贾迪纳渡轮场

从地图上可以看出，一共有5个据点。其中，雷斯塔伦就是起始据点，任务、升级武器、查看照片等功能都聚集在此地。

其余四个据点需要用电量逐步开启。除贾迪纳渡轮场外，其余据点的作用仅限于购买道具、武器和服装。当该据点难民集结到一定数量后，玩家还可以指定其中一人为领队，从而获得相应的报酬。推荐玩家们还是选择入手电力吧。

至于贾迪纳渡轮场，那里只有打巴哈姆特这一个任务，通关后玩家可反复前往此处挑战。

虚拟角色

玩家第一次进入《战友》时就需要创建自己的虚拟角色。

玩家最多可以创建8个虚拟角色，角色之间的等级不互通，但游戏的完成度、武器、道具和照片等持有物品是共通的。

进入游戏之后，玩家可以在伊莉丝左侧的NPC处创建新的虚拟形象或是对当前角色进行修改。游戏中购买到的衣服、纹身、装饰品等，也只能在此处进行更换。另外该NPC身后的帐篷可以洗去身上的泥土灰尘。



武器说明

游戏中共有7种武器，分别是：

●刀：平衡性最好的武器，无论是攻击距离还是机动性都易于上手。配合左摇杆的移动可施展出灵活的攻击。

●战锤：攻击力高，适用于对敌人进行部位破坏。长按○/B键可蓄力。

●长枪：可以快速接近敌人并后退的高速武器。

●短剑：攻击间隙很短的近战武器，威力随连击数而提升。

●十字弩：远程武器，按○/B键可蓄力。

●盾：侧重防御的武器，即使是突进中也处于防御状态，受到的伤害会减轻，且突进攻击不消耗MP。

●手里剑：远近两用型武器，威力随与敌人的距离缩短而增强。

武器的入手方法有以下几种：

1.在雷斯塔伦、旧雷斯塔和梅尔达希欧协会的武器商店直接用钱购买，雷斯塔伦商店中的武器数量会随着玩家逐步供给电力而增加（地图上提示为增加了新的武器设计图）。

2.在卡帝斯储藏库用素材换取。

3.在梅尔达希欧协会使用素材换取。

4.完成特定的任务，例如剧情中打倒格拉迪奥的话就可入手“左文字”，是前期相当不错的武器。

武器有等级和能力两项数据，在希德那里可以使用入手的素材对武器进行升级改造，并可赋予其新的属性。

虽然单纯地叠加素材就可以将武器升满级，但这并非是最科学的做法。想要锻造出优异的武器，则需要针对武器的“强化槽”进行改造，当“强化槽”和等级都达到最高时就会进化成另一把武器。

举例来说，将“太刀”的“力量槽”和等级升至满级就会进化成“战太刀”。再将“战太刀”的“体力槽”、“精神槽”和等级升至最高后，又会进化成“忠吉”。大多数武器都可以如此操作。（已知最强武器是从梅尔达希欧协会换取到的“吉光”，通过改造可升级至“蚀骨”，最高可达到LV99。）



▲第一步：图中圈出的属性就是该武器的“强化槽”。使用对应的素材对该属性进行强化并提升武器等级。但要注意的是，一但武器满级但“强化槽”未满时，该武器将无法继续进化。



▲第二步：两个数据全部达标后，武器就会进化成更高级的一把。此时，如果在这把新武器上还可以见到“强化槽”的话，就代表其还可继续进化。比如，“秘银太刀”可进化成“备前长船”，“备前长船”可进化为“百足丸”。

王的庇护

路西斯王国中存在 13 位历代国王，他们可以赋予“王者之剑”的成员们以“王的庇护”。每位国王赋予的效果都不相同，配合自己所使用的武器来选择适合的“王的庇护”可事半功倍。

按下触控板后选择“装备”就可更换“王的庇护”。虽然从图上可以看到 13 位国王，但实际上游戏中只能解锁 7 人，其余 6 人恐怕要留到以后更新了。

●神巫“治疗光芒”：回复魔法的有效范围扩大至自身周围20米。最初就会入手的“王的庇护”，效果为范围回复，适合担任治疗的玩家使用。

●斗王“奥义·无形之势”：吸引敌人的注意，攻击会变成带自动回避效果的“挑衅”。发动“招架反击”时还可使出将敌人击倒的“真空波”。从描述就可看出这是适合防护职业使用的“王的庇护”，特别是“招架反击”成功后再发动“变移连结”可对敌人造成非常可观的伤害，在挑战一些单人副本时也很实用。但入手条件较高，需要38000电力。

●狮子王“加油打气”：给予周围10米范围内的我方队员全属性提升的效果，最多可叠加5层。

●慈王“绝对防御”：在自身周围张开防御罩，防御住全方位的攻击，但会持续消耗MP。

●浮龙王“飞翔术”：空中攻击威力大增。且可以使用左摇杆+O/B实现空中垫步，维持空中连击。适合配合长枪与手里剑武器来使用。

●圣王“连锁魔法”：一次魔法攻击造成两次伤害，虽然消耗的MP要更多一些，但MP的回复速度也更快。

●霸王“斗气”：自己使用回复魔法时会附加“斗气”效果，这段时间内攻击力大幅提升。

部分战斗说明

●格拉迪奥：弱点为火、冰、雷，耐短剑、十字弩、手里剑。如果玩家之前有玩过“壮壮”的DLC的话就会发现他的攻击手段和柯尔将军是差不多的，单次伤害可观，但出招速度较慢。注意不要贪刀，使用“连锁魔法”拉远距离攻击比较安全。

●普罗恩普特：弱点为十字弩、手里剑，耐刀、长枪、盾。普罗恩普特血量很薄，用手里剑就可轻松取胜。但要注意战斗开始时他会使用石化攻击，中了该技能的话，他就会冲过来……和你合影留念= =。

●伊格尼斯：无弱点，耐刀、短剑、长枪、十字弩、手里剑，全部魔法攻击无效。伊格尼斯血量也不算高，但当他将短剑架在胸前维持防御姿态时，从正面攻击就会被其秒杀。只要一直从背后攻击他就可以。

●剑神的试炼：巴哈姆特没有属性弱点，攻击招式基本都是地面的纵斩或回旋斩，给予一定伤害后其会单膝跪地一段时间。使用“飞翔术”配合长枪或是手里剑在空中输出相对安全，“变移连结”的时机出现在巴哈姆特纵斩的瞬间，但要触发该“变移连结”需要站在巴哈姆特面前，危险系数较高。

●王的战友们：通关后在雷斯塔伦可以再度挑战诺克特的三位朋友，并追加了一场与这三人一起的战斗。首先装备上盾武器后按左摇杆+O长按将伊格尼斯打倒，之后切换成手里剑快速解决掉普罗恩普特，最后再专心应对血最厚的格拉迪奥即可。建议等级在LV40以上，并将武器升至满级后再来挑战。这个任务无关奖杯，但打过之后再去打一遍主线模式的“剑神试炼”，会看到一段诺克特四人组的新影像，时长将近1分钟，内容是对“王者之剑”的肯定。



奖杯/成就说明

杯种/点数	奖杯/成就名称	解锁方法
铜杯/10点	光明之城	为雷斯塔伦所有设施供应电力
铜杯/10点	被授予的能力	接受王者庇护
铜杯/10点	剑心合一	制作一把LV30以上的武器
铜杯/10点	肯尼也等很久喽	与克洛小窝的老板见面
铜杯/10点	被遴选之王的伙伴们	战胜诺克特的三位朋友
银杯/50点	开拓未来之剑	让诺克特醒来
金杯/110点	为星球带来光明	获得999999kw的电力

多人在线模式的奖杯难度并不算高，没有刻意设置必须通过联机才能解锁的奖杯。玩家正常流程通关的话，如无意外可以解锁除最后一个之外的全部奖杯。其中“肯尼也等很久喽”这个杯指的是战斗结束后的料理环节克洛小窝老板会以一定概率登场，是概率事件。

“为星球带来光明”这个杯纯粹就是耗时间用的，点亮了地图上全部据点之后大约还需要将近 40W 的电力。等级不高的时候可以刷任务“紧急：打倒米德加尔特巨蛇”，20 级之后可以刷“紧急：帝国军的亡骸”，武器推荐用长枪，带电属性更佳。

TIPS 未实装内容：北达斯卡城塞、鬼王、夜叉王、飞王、修罗王、贤王、父王

STAR WARS BATTLEFRONT II

对应游戏版本：1.03
对应语言：繁体中文版
战役通关时间：6~8 小时
白金时间：75~100 小时

文 稀饭 美编 01

PS4 XOne

星球大战 战场前线Ⅱ		EA	
Star Wars Battlefront Ⅱ		主视角射击	中文版
2017年11月17日	本地1~2人/在线2~40人	无对应周边	
售价为PS4：449港币、XOne：429港币			

在笔者写下这篇前言时，《星球大战 战场前线Ⅱ》已经更新到了 1.03 版，整个游戏的微交易系统也已经陷入停滞许久，游戏的联机模式中部分服务器和游戏模式也已经变得有点难以搜到联机对象，不得不说，看到一款万众期待的作品沦落到如此境地，实在是有点让人感到遗憾。

但这一切问题说到底还是出在 EA 身上，无论是只能充当半个教程的战役模式，还是限制多多而且内容缺乏乐趣的游乐场都难以令对本作单机内容有所期待的玩家满意，而过分贪婪的抽箱模式则让联机模式中玩家的角色成长缺乏确定性，卷入抽箱系统是否属于赌博的舆论风波当中，也只能说是自作自受。

当然了，虽然游戏里游戏外都有一些问题，但如果仅仅从享受故事和投身到《星球大战》中那个广阔的宇宙战场的体验来说，本作的表现还是合格的，更何况上述的许多缺点都并不会影响玩家全成就／白金本作，所以对于打算体验完大部分游戏内容后就直接封盘的玩家来说，本作还是值得玩一遍的。本次的攻略透解，我们也从这一方面着手，帮助大家搞定单机战役的收集和特殊要求成就／奖杯，并且还将推荐一些在网战当中值得一用的角色，以及他们的使用心得，最后还有成就／奖杯指南。

系统详解

进阶操作／特殊设定详解

士兵操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视点
十字键↑	十字键↑	检视技能
十字键↓	十字键↓	切换左右肩视角／长按切换为第一或第三人称视角
十字键←／→	十字键←／→	表情指令
Y	△	主要武器
X	□	互动／手动散热
A	×	跳跃
B	○	战斗翻滚／长按为蹲下
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准／次要武器攻击方式（部分武器／角色）
LS	L3	冲刺
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
RS	R3	近战
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项／长按为开启社群中心

载具操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	油门或倒车（前／后推）／平移（左／右推）
右摇杆	右摇杆	视角（前／后推）／旋转（左／右推）
B	○	长按为离开载具
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项／长按为开启社群中心

战机操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	油门（前／后推）／翻滚（左／右推）
右摇杆	右摇杆	俯仰（前／后推）／偏航（左／右推）
十字键↑	十字键↑	检视技能
十字键↓	十字键↓	切换为第一或第三人称视角
十字键←／→	十字键←／→	后视角
X	□	长按为离开载具
A	×	标记敌人
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项／长按为开启社群中心

进阶操作 / 特殊设定详解

特殊LT/L2键操作

对于绝大部分游戏中可使用的角色来说，使用LT/L2键进行瞄准后，除了射击精度有所提升，射击的效果和角色的状态是不会有变化的。但是部分角色是特例，最典型的例子就是英雄角色里的波巴费特，他的LT/L2键对应的是飞行，这意味着他无法对敌人进行精准瞄准，但是只要长按LT/L2键就可以飞上天空。

而作为主角的伊登瓦西欧的武器也比较特别，常规状态下的射击效果类似于突击步枪，但是在瞄准状态下射击时会同时打出一发能量弹，并且在落地处爆炸。

如果玩家不确定角色的能力特点，建议在联机对战中使用之前，前往游乐场模式，自订一场比赛并试用自己想要选用的角色，以精确把握其能力特点。而如果玩家想要长期尝试，可以不妨把士兵数量设为999，然后敌我双方的血量都翻倍，保证战斗时间足够长，敌人也足够多，让玩家能够试个够。

快速冷却

本作当中的绝大部分武器都是能量武器，所以并没有上弹的概念，取而代之的则是大部分枪械在连续射击之后都会让热量槽蓄满，从而进入无法射击的冷却状态。

这时候屏幕下方会出现一个快速冷却槽，其定位类似于一个小游戏（玩过“《战争机器》系列”的玩家应该都很熟悉），移动的光标代表着目前武器的冷却进度，而冷却槽中有三种不同颜色的线条段落。

蓝色代表着快速冷却，当光标移动到上方时玩家按下射击键，武器的热量会立刻清空，进入可射击状态。

红色为提高热量，在光标移动到其上方时按下射击键，玩家会受到惩罚，武器会强制进入一段额外的冷却时间当中。

金色代表着强化状态，在光标移动到其上方时按下射击键，热量槽会变成了一个快速缩减的强化槽，在其持续期间玩家的任何射击都不会产生任何热量，只有在强化槽消失后的射击才会产生热量。

虽然看起来能够在金色段落触发快速冷却的收益最高，但是金色段落一般位于快速冷却槽的后段，而且有不少武器的金色段落长度很短，玩家很难把握触发的时机，而一旦按错，就会触发其旁边的红色段落，受到惩罚。

相比起来，蓝色段落一般位于快速冷却槽的前段，而且长度一般比较长，容易稳定触发，所以玩家可以按照战况来选择自己到底是要触发哪一种快速冷却效果。



过热

使用标准单刃光剑的绝地/西斯武士独有的设定，无论他们是用光剑进行攻击，还是用于防守并反弹敌人的枪械射击，都会让光剑累积热量，并且以圆圈槽的方式显示在画面中央，当热量槽蓄满时，圆圈会变成红色，此时角色本身仍然可以进行光剑砍击，但将无法使用防守来反弹敌人的射击，需要停止挥动光剑一小段时间才能够让过热状态消失，所以使用这一类英雄时，记得不要盲目地连续挥剑，不然很容易会让自己失去抵抗敌人远程攻击的手段。

关键系统要素详解

星际战斗箱

本作中被玩家们口诛笔伐的要素，实际上就是已经泛滥于EA旗下3A大作的要素，基本设定简单来说就是让玩家能够通过游戏中赚取的虚拟货币或是通过微交易购买的特殊货币来去购买星际战斗箱，每次打开箱子，都会获得一定数量的卡片，每一张都会对应解锁游戏中的某一项要素。

目前本作当中能够在星际战斗箱中抽到的内容包括最重要的“星际卡”、表情指令、胜利姿势、武器、零件以及共和币，这些内容的具体效果将在下文一一介绍。

常规能够购买的星际战斗箱有三种，区别在于开出的内容侧重点不同，鉴于本作有中文版，玩家可以自己查看战斗箱的说明，这里就不再赘述三者的分别了。

最后提一下，玩家除了用虚拟货币购买星际战斗箱，也可以从一些其他途径获得战斗箱，例如每日登陆会送一个，完成特定的里程碑也会获得战斗箱奖励，但是这些获取途径能够得到的战斗箱都是有限的，想要大量获取，还是必须要努力刷虚拟货币。（原本还可以用现金买专用虚拟货币来购买战斗箱，但因为引起争议太大，目前这一功能已经被暂时停用了）

星际卡

星际卡可以说是本作当中多人联机模式中的角色成长核心，其定位类似于强化道具，士兵/英雄/星际战机/小型载具都可以通过装备星际卡来强化自身某一方面的能力，又或是改变自身的技能效果。

星际卡分成了两类。第一类是强化卡片，顾名思义，是专注于强化角色某一方面的表现，例如生命值更高，或是能够减免受到的爆炸伤害等等。第二类是技能卡片，主要效果是把角色的其中一项技能替换为另外一项性能不一样的技能，或强化默认技能的效果，注意更换后的技能表现不一定会比默认技能强，但有可能会更适合在特定场合当中的战斗。

无论是哪一种星际卡，都有两种获取方式。第一种是通过开战斗箱开出来，随机性很高，而且除了玩家无法控制自己到底能够开出什么样的卡之外（选择特定类型的战斗箱可以一定程度上缩窄1~2张星际卡的随机范围），战斗箱里还会开出玩家已经获得过的星际卡，虽然重复的星际卡会折算成虚拟货币补偿给玩家，但金额和抽箱需要的货币对比起来，只能算是杯水车薪。

第二种获取方式比较稳定，就是消耗零件直接制造出玩家所需的星际卡——不要高兴得太早，零件本身除了能够用来制造星际卡，还能够用来强化星际卡，而后者消耗的零件数额非常大，足以占掉玩家消费零件数额中的大头，而且零件除了通过完成里程碑来获得奖励，基本上只能靠开战斗箱来获得，所以玩家还是只能乖乖赚虚拟货币去开箱。

星际卡有稀有度的设定，其实等于是卡片的等级系统，每一张星际卡都有四个稀有度等级，代表的颜色分为白、绿、蓝、紫，稀有度越高，卡片的强化效果/对应技能的效果越强。幸运的是，正如上文所说，玩家可以花费零件升级卡片来把稀有度提高，不是非得靠开箱抽到，但不幸的是，升级卡片不但需要花费零件，而且升到较高的稀有度还需要玩家达成两个条件：有足够的卡片等级和足够的阶级。

阶级比较好理解，其实就是玩家的账号等级，每次玩家完成一场联机对战都可以获得经验值，蓄满了就可以提升阶级，所以玩家只要持续不断地打联机对战，阶级就会一步步随之提高。

卡片等级听着像是单个卡片的等级，但这里指的不是上文提到的稀有度——又或是准确地说，稀有度是卡片等级的一部分。士兵/英雄/星际战机/小型载具都有自身对应的卡片等级，计算方法是每一张星际卡的每一级稀有度=1卡片等级，所以一张紫色（最稀有）的星际卡可以提供4级卡片等级。而如果玩家想要提升某个士兵兵种或是某个英雄的卡片等级，方法严格来说只有一个：抽战斗箱，不过其实强化卡片也可以让卡片的稀有度上升，等于是提升了对应角色的卡片等级。

另外卡片等级也关系到角色的星际卡槽解锁，一开始每一个角色只有一个星际卡槽，只有其卡片等级分别达到5级和10级时，才能够解锁第二个和第三个星际卡槽，所以想要提升角色战斗力的话，还是得使劲抽卡。

表情指令＆胜利姿势

有玩过类似《守望先锋》这类主流对抗类射击游戏的玩家应该都很熟悉表情指令和胜利姿势，这两者都是无关角色强度的装饰要素，可以让玩家在控制特定角色时做出特殊的表情动作，又或是在胜利后摆个特别酷炫的POSE。

表情指令和胜利姿势大部分情况下还是需要通过抽战斗箱开出来，但有部分表情指令和胜利姿势可以通过完成特定的里程碑后解锁，但数量比较有限。

另外虽然这两者的存在是游戏中的点缀，但是它们占掉了玩家开箱时抽到星际卡的机会，玩家可能辛辛苦苦凑够了买战斗箱的钱，结果（除了拿到箱子本身保底的星际卡外）却只抽到了对提升战斗力毫无帮助的表情指令或胜利姿势，这点是挺令人觉得沮丧的。



武器

游戏当中的四个基础士兵种类各有四把武器，但除了第一把武器是默认解锁外，其他三把武器以及其强化配件都要通过完成特定的里程碑来解锁。里程碑的条件都比较直观，就是杀一定数量的敌人，玩家可以在联机对战当中慢慢累积完成。

但除了这个途径，如果玩家足够走运，也会有机会直接在战斗箱里开到武器，不过概率目前看来非常低，起码笔者根本没有碰到过，建议想要用特定武器的玩家还是乖乖刷里程碑比较靠谱。

零件

一种能够用于制作和强化星际卡的特殊资源，但每次能够获取的数额往往在一位数和两位数之间徘徊，而消耗的数额最低也是两位数，大部分情况下需要达到三位数，所以只能算是抽战斗箱外在获取星际卡途径上的一点小小的补充，让运气不好的玩家



也有自己制作/强化出想要的星际卡的机会。

共和币

就是前文当中提到的虚拟货币，用于购买战斗箱，和几个被锁定的英雄/星际战机的使用权。共和币的获取途径有好几种，完成里程碑应该是玩家最先接触的获取方式，但是数量有限，而且效率并不高，开箱则是另外一个获取共和币的途径，但是数额大小有很大的随机性，至于最为稳定的获取共和币方式，自然是去打联机对战，打满一场战斗，玩家一般可以获得100+~300+不等的共和币。

如果玩家正好差几百左右的共和币就可以开个箱子，又不太想打网战，也可以去本作的游乐场模式里玩一下战斗情景，赢一场可以获得100共和币的奖励，但是每24小时有获取上限，大约赢下500共和币之后就无法再获得任何共和币了，需要等待24小时候才能再度获取，所以游乐场模式只能用来练手和刷点儿共和币凑凑数，以及顺便完成一下这个模式对应的里程碑，赚点儿奖励的共和币。

士兵/英雄/星际战机使用心得

本作按照军种分类，有12个军种和29个英雄及英雄星际战机，而军种当中除了四个基础士兵种类，其他的军种都有数个不同的角色，部分在性能上有着一定的分别。限于篇幅，全部都说一遍使用心得不太现实，所以下文当中会着重推荐几个在联机对战当中比较强大的角色，并说一说他们的使用心得。

基础士兵

基础士兵有四种，分别是突击兵、重装兵、军官和特种兵，他们的整体战斗力自然是比不上特殊兵种和英雄的，但是因为本作当中的英雄和特殊单位都要玩家在战斗中获取了一定的积分之后，才可以消耗积分来在战斗中获得扮演他们的权限，所以刚开始战斗的时候，玩家还是必须要在四个基础士兵种类中选一个，因此下文会说一下四个兵种的用法。

1.突击兵：

刚健朴实型的士兵单位，使用体验也是最接近FPS感觉的，默认技能里兼顾了近距离室内战斗（前锋）、索敌（扫描镖弹）和大范围杀伤（热能炸弹），就算没有星际卡强化和更改技能也可以用得很愉快。

默认枪械DC-15A比较适合中距离作战，远距离对射时威力和射程上不太占优，所以前期使用这个兵种时，最好还是以近距离作战为主，并且采用第三人称视角，保证自己的视野开阔度。本作当中有不少狭窄的室内空间，甚至还有玩家靠近之后才会打开的感应门，所以在使用热能炸弹和扫描镖弹时最好都要注意使用的时机，尤其是热能炸弹，因为本作当中没有手持手雷等其快要爆炸时再投出的设定，一旦投掷时机不对，热能炸弹很容易会从感应门上弹回玩家的一边，白白浪费技能。

而当玩家完成了四把武器的解锁后，就可以按照自己的战斗习惯来去配置星际卡以适应不同的战斗风格。

A280适合中距离的精准射手式玩家，可以考虑把视角调整为主视角并使用“神射手”和“专家武器处置”这两张星际卡。

CR-2符合冲锋流玩家的需求，星际卡方面推荐配上“突击兵训练”、“格斗家”和“生存专家”，也可以考虑在技能卡方面把“子弹前锋”和“更加强悍”装上，提高角色在短兵相接时的杀伤力和生存力。

EL-16HFE对于玩家的枪法要求比A280更高，但因为威力较高，打中目标后的收益还是比较令人满意的。星际卡方面建议配搭上“进化版扫描镖枪”来远距离索敌，强化卡方面仍然是推荐“神射手”和“专家武器处置”这两张星际卡。



2.重装兵：

虽然听名字让人觉得很笨重，但其实常规状态下的重装兵移动速度上并没有短板，默认武器DC-15不算是特别好用，但是在中近距离时它的高射速和高热量槽上限给予了玩家很高的容错率，对着敌人扫一梭子只要别被网速压制得太厉害，一般都可以重创对方。

同时重装兵的默认技能都非常好用，冲击手榴弹是接触式爆炸的手雷，可以直接对着敌人身上

扔，杀伤效果优秀，战斗护盾虽然只能阻挡正前方的攻击，但是配合着大幅度提升杀伤力的哨兵技能轮流使用，在和大波敌人打攻坚战的时候会有奇效。

而在武器方面，重装兵的武器选择对打法的影响其实不算特别大，三把需要解锁的武器里，只有FWMB-10K的整体射击性能上算是有点儿差异，其他两把枪的整体数据是和DC-15差不多的，让它们显得特别的是特殊配件带来的性能变化，例如FWMB-10K在加装了离子弹配件后，会把重装兵的职能从压制敌人变为削弱敌人的机械单位，TL-50解锁了次要火力后，玩家需要更为频繁地冲到战线的中段，以保证枪械瞄准时射出的能量弹可以炸到敌人，而装备了爆裂子弹的DC-15LE因为热量槽累积速度大幅升上，需要走上精准射击的路线。

星际卡选择方面，因为重装兵的三个默认技能的效果都不错，一开始走低配路线的玩家可以考虑直接装备上保镖、生存专家和面面俱到三个强化卡，全力提高自身的生存能力，看准时机用哨兵作为爆发点来消灭敌人。

铁了心走榴弹手路线的玩家可以装上TL-50后选择用引爆炸弹和连射炮两个技能卡，丰富自身投掷爆炸物的类型，再极端一点可以换上爆裂物哨兵星际卡，安心做个中程的轰炸型炮台。



3. 军官：

看主武器类型其实就可以很大程度上说明军官的定位，那就是在后方陪同大队伍推进，并在必要时提供补充火力。但其实如果玩家的技术过关，用军官的手枪也可以造成不错的杀伤，这时候就可以考虑走侧翼袭击路线，依仗着武器灵活度和在骚扰敌人上效果一流的闪光手榴弹以及守路口一流的爆能炮塔，可以给敌人的后方造成不小的压力。

在武器选择方面，三把解锁武器算得上各有特色，对自己枪法有信心的玩家建议选择S-5，配合上主视角可以在中距离甚至中远距离直接对敌人进行狙击，加上神射手和专家武器处置就可以很好地保证持续杀伤力。

冲锋流的玩家可以考虑用SE-44C，解开快速连射的配件之后，这把属性平均的武器在近距离时的爆发力是颇为可靠的。星际卡方面除了强化卡当中的生存向卡片，也可以考虑一下技能卡当中的进化版战斗指挥，让战斗指挥的提高生命值效果可以作用在军官自己身上，等于是多了一个保命技能。

而专注于团队作战的军官玩家倒是不用太挑武器，反倒可以考虑全部换上团队辅助型的技能来帮助队伍推进，例如用炸弹拆除器、补充能量指挥和小队护盾配合，在帮助队伍冲进被敌人火力封锁的关口位置时会有奇效。



4. 特种兵：

走远距离作战路线的特种兵在本作当中不算特别吃香，主要问题在于有不少场景属于狭窄的室内环境，不利于其武器发挥，而大量的玩家单位在走道上堆积也为狙击制造了不少干扰，更别提其默认武器瓦肯38X的总体杀伤力有点对不起狙击枪的定位，又容易过热，使得这个兵种对于新手来说并不友好。

不过在玩家换上IQA-11或是NT-242这种大威力狙击枪之后，就可以享受到属于狙击手的快感了，其中NT-242整体威力更占优，但是在配件定位上有点反器材步枪的感觉，适合于对付特别难搞的硬目标，而IQA-11能够通过配件加快狙击的效率，更适合用于对付软目标。

走冲锋狙路线的玩家则建议选择A280-CFE，加上连发模式附件可以很好地保证中距离的命中率和杀伤力，配合上星际卡里面的刚毅渗透战，可以在中程距离和敌人进行硬碰硬的交火而不落下风，还可以装上一张个人护盾星际卡来作为保命手段。

另外，如果有玩家真的打算来个“潜龙谍影”风格的玩法，特种兵是最适合这种路线的，星际卡里面有匿踪这张强化卡来提升玩家的渗透表现，技能卡里的干扰渗透战星际卡会让渗透战状态附带标记敌人的功能，再加上一个陷阱地雷，玩家就可以考虑去试试玩敌后作战的体验了。



执法者

这个兵种里面根据地图和阵营的不同，会有四种士兵出现，基本风格是一致的，就是大威力武器配搭过载这个爆发性技能+大威力/大范围的爆炸物技能+高生命值配搭上巩固技能，某种意义上可以说是真正的“重装兵”。

但是武器的差异让这四个兵种的实际战斗力上有着一定的差别，其中火焰兵是使用场合限制最大的，他的火焰喷射器射程有限，而且喷射的火焰本身对于敌人的操作没有太大影响，导致敌人可以迎着火焰来还击，哪怕执法者兵种比较能抗，也没法在这种近身承受敌人火力的情况下坚持太久。

武技族战士则是性能比较优秀的一个，武器是弩枪，效果类似于低配版的丘巴卡弩枪，没有了蓄能的设定，但常规射击范围比丘巴卡的弩枪更广，瞄准状态中变成竖状的射击方式很好地兼顾了爆头和击打敌人的身体，而且开启过载之后的射击方式和丘巴卡开启狂怒弩枪后的效果非常类似，变成无需蓄力的5道激光齐射，无论是范围打击还是集中射击的威力都令人满意。

B2超级战斗机器人的爆能双枪威力中规中矩，持续爆发力和稳定度还不错，但却没有太让人眼前一亮的地方，过载后的射击效果也没什么变化，反倒是腕式火箭的使用灵活度比其他角色的爆炸物要更高，触发之后玩家需要自己选定目标然后用射击键打出去，可以更好地把握攻击落点。

死亡特种兵的武器DLT-19整体而言和爆能双枪类似，而且同样是在过载情况下没什么性能变化，令人搞不懂的是，他的声波聚爆器技能竟然是执法者里惟一的干扰型爆炸物，没有什么杀伤力，纯粹只是用来扰乱敌人的感官，虽然在对战当中用得好也会有奇效，但大部分情况下，其实还不如纯粹的杀伤性爆炸物来得有用。



制空者

和类型有点多样化的执法者比起来，制空者这个兵种就显得很雷同，技能根本没有分别，六种士兵的差异基本就是在武器上，而且武器本身的差别并不能改变这个兵种的基本作战逻辑——占高点，居高临下对敌人使用技能轰击，再靠着技能在一些敌人根本无法正常到达的地点上不断进行射击骚扰，让敌人永无宁日。

但是想要熟练做到这一点，需要很大量的练习，这个特殊职业不像是波巴费特那样有持续的飞行能力，可以让角色高高飞起的喷射背包强化技能有比较长的冷却时间，而喷射背包冲刺只能够让角色平移，偏偏两者在飞行时为了让整体感觉符合原作中的喷射背包观感，把操纵感搞得非常差，想要把握好这两个技能的飞行轨迹和落点，得花上玩家一点功夫，所以建议没有在游乐场里练熟手之前，最好别在联机对战里用来坑队友。

装甲 / 火炮 / 飞行器

这三个军种都是在银河入侵战的特定地图里才用得上，所以很难用来横向比较。而且这些单位各自往往在战斗当中都有对应的任务，玩家如果执行得好，自然可以给战斗带来不少便利，而如果觉得自己驾驭不来这些单位，其实专注于地面战也是没问题的，道理类似于在同样是 DICE 开发的“《BF》系列”里不懂行就不要强行开飞机坦克一样。

从使用难易度上来讲，装甲兵种当中的 AT-RT 是最大众化的，毕竟它的价值体现在了能够扫描敌人和自我维修上面，拥有离子弹技能也让它在载具内战当中不落下风。不过如果玩家是驾驶载具的内行，或是想要拿下 MVP，则可以考虑多用用 AAT，在熟悉了之后，这台火力十足的载具可以让玩家拿下惊人的击杀数。

战机 / 拦截机 / 轰炸机

这三个军种都是主要出现在星际战机袭击战当中，同一军种之中的星际战机基础能力是相近的，但是在技能组合上有一定的差异，例如钛 /LN 战机有助燃器这种既可以用来摆脱导弹又可以用来追击敌人的加速技能，但是反抗军一方的 T-65B X 翼战机有宇航机器人维修技能，能够临时修复战机受到的损伤，在战斗续航上要更强一些，所以总体而言各有千秋。因此与其在军种当中横向比较，不如从战机军种上纵向比较更有实际意义。

从性能上来说，战机肯定是三个军种里面最均衡的一个，拥有不错的速度和灵活度，火力较强，还都配备了锁定敌人后可以重创对方的质子鱼雷 / 能量鱼雷，高手低手都能用得来。

拦截机则是最灵活敏捷的军种，擅长的地方也各有不同，例如 V 翼擅长咬住敌人后用猛烈而密集的火力直接将对方打残，而钛 /IN 拦截机则是以控制和追踪为主，先剥夺敌人的反抗能力后再对其下手，所以前者更为适合对付皮粗肉厚的轰炸机，而后者则在拦截机内战和对付战机方面更有优势。



至于轰炸机，定位自然是傻大粗的肉盾，抗打击能力强，但是飞行速度上是短板，灵活度上也比较捉急。但这个军种的星际战机其实对于空战的新人来说比较友好，因为速度相对慢则意味着更容易驾驭，而耐打则意味着有更多时间来去思考如何应对敌人的攻击，更何况轰炸机不只是肉厚，火力也是很符合吨位的，双重质子鱼雷是标配，基本上被锁定的鱼雷打中的敌人都会被直接击毁。反抗军和帝国的轰炸机各有所长，前者有宇航机器人维修技能，中央技能离子炮塔更是集自动瞄准、减速和封禁技能于一身，单挑时威胁度很高，而后者有电子反制装置来保命，还可以发动多重飞弹锁定，一次过最多攻击三个敌人，制敌和助攻队友两不误。

英雄

本作的英雄加上英雄星际战机共有 29 个，其中又分为了需要解锁的英雄 / 星际战机和不需要解锁两种，限于篇幅，再一个个详细介绍英雄的特点自然是没法做到，所以下文将会着重推荐几个在实际游戏过程中表现优异的英雄 / 星际战机给大家，并列出其优点和缺点。

1. 波巴费特

优点：能够飞行，可以飞到一般玩家甚至是英雄都难以到达的地点，居高临下对敌人进行攻击，在英雄争霸战模式中这一点尤其占便宜，可以让反抗军一方的绝地武士们干瞪眼。

缺点：无法精确瞄准，居高临下时不容易集中射击敌人，所以在攻击技能冷却时杀伤力会有所下降。

2. 丘巴卡

优点：武器蓄力后击中敌人可以让对方陷入倒地状态，电击手榴弹在窄空间战斗时有很强的控制力，而狂怒弩枪技能发动后同时具备控制力和爆发力，方便玩家拿到一波连杀。

缺点：常规状态下武器需要蓄力才能打出较好的伤害，但是腰射模式散射范围过广，瞄准模式在中距离时射击的弹药落点也会严重分散 对于玩家的枪法要求较高。另外，需要花 1 万共和币才能解锁使用。

3. 韩索罗

优点：武器常规攻击威力较大，准度较高，枪法高明的玩家可以发挥出其百分百的实力。肩膀冲撞看似是单体攻击，但其实有小范围的攻击判定，可以撞飞复数目标。

缺点：启动神射枪技能时移动速度受影响，而且生效时间较短，较难掌握使用时机。引爆炸弹的威力尚可，但需手动引爆，较为考验使用者掌握时机的能力。

4. 路克天行者

优点 移动速度快，灵活度高，适合绕到敌人侧面然后切入敌阵撕裂对方的阵型。技能组合比起前作更为优化，在合适的场合下使用收益良好。

缺点：完全依赖近战制敌，两个原力技能均为范围攻击，缺乏针对远程攻击的手段，只能用防守被动反弹对方的射击。另外，需要花 1 万 5000 共和币解锁。

5. 尤达

优点：身形小，攻击判定点较低，其他角色在射击尤达时往往需要特意调整视角才能打到他。拥有治疗自身和附近队友的能力（技能“现身”），而且冲刺攻击技能可以连用三次。

缺点：身形小，攻击动作飘忽而快捷，较难掌握角色的准确位置，给操作带来了不便，而且和路克一样缺乏远程攻击手段。

6. 千年鹰（韩与丘巴卡）

优点：带自动追踪加削弱敌人的技能，而且有集造成伤害和控制于一体的双重震撼飞弹，本身抗打击能力高，更是能够通过技能“辅助能力”回复生命值并进入短暂无敌状态。

缺点：飞行速度相对偏慢，船体较大，不但引人注目，受攻击面积也大于一般飞船，而且飞船本身缺乏爆发性的攻击技能。另外，需要花 5000 共和币才能解锁。

7. T-65B X 翼（路克天行者）

优点：技能“欧比王的导航”让战机能够射出不需要锁定敌人就可以命中的质子鱼雷，使用便利度超越了其他战机的同类技能，同时拥有自动追踪敌人的技能“绝地直觉”，还有 R2-D2 维修技能来提高续航能力。

缺点：太赖了，原来当主角真的可以为所欲为！

8. T-70 X 翼（波戴姆伦）

优点：有 BB-8 维修来提高续航，也有双重质子鱼雷技能来保证杀伤力，中央技能“黑色领队”非常强大，不但可以标识技能范围内的敌人并展示给友军，还可以令被技能影响的敌人受到的伤害提高。

缺点：缺少绝地 / 西斯武士驾驶员独有的自动追踪目标技能，对于玩家的狗斗技巧提出了更高的要求，而且因为中央技能效果可以影响全局，容易被懂行的玩家集火。

战役模式全收集指南

本作的战役模式和许多成就/奖杯相关，但是其实细究起来没什么难度，因为其中一堆成就/奖杯是剧情解锁的，打通关卡就能拿下，其他的则是特殊要求成就/奖杯，难度都很低，而且可以在通关后用选关的方式重试。同时战役没有难度成就/奖杯和全收集成就/奖杯，所以只想要看剧情的玩家其实可以直接用最低难度“探索家”通关一遍，并没有什么值得一提的难点。

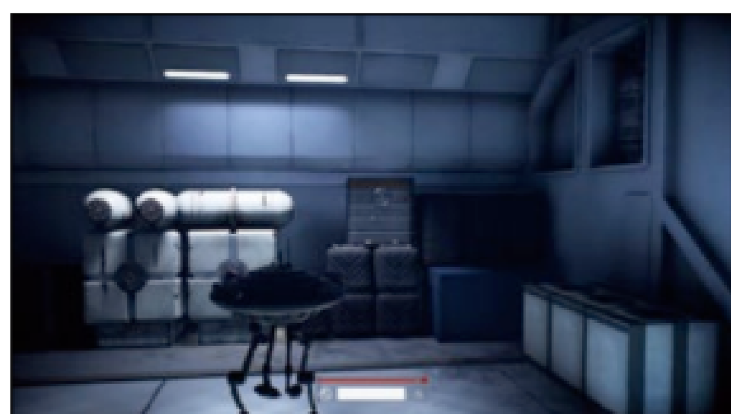


不过考虑到全收集还是关系到战役部分的里程碑奖励，所以本期攻略当中还是会列出所有收集的所在之地，注意，只有玩家操纵伊登的关卡才会有收集出现（“流放者”这一关除外），扮演其他英雄角色的关卡是不会有收集出现的。

清道夫

收集品1：

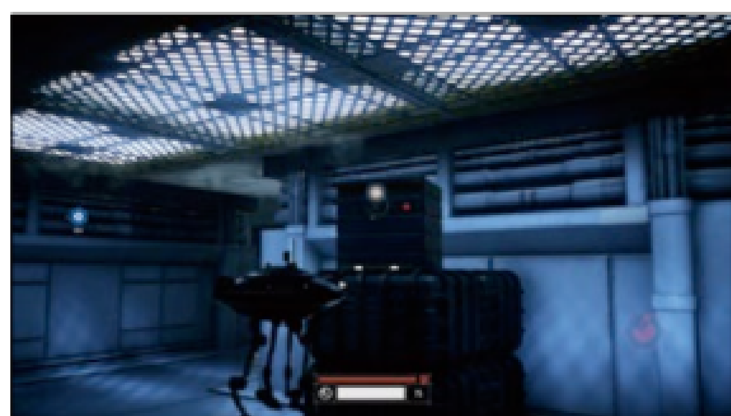
在开始操纵伊登的无人机后，立刻向着右后方看，就可以看到墙角处的一个可以调查的小箱子，那就是收集品，之后玩家碰到的收集品都会是有着这种外形的箱子。



▲收集品 1

收集品2：

操纵无人机经过第二个通风管道，来到一个有大量反抗军在巡逻的区域后，来到场景中央多层平台的最下方，沿着通道走，很快就会在通道的右边看到一个放在叠起的物资箱子上的收集品。



▲收集品 2

收集品3：

改为操纵伊登后，一路潜行，在拿到手枪并打开一扇通往大房间的门后，走进里面并且立刻左转，并且在走道的尽头再左转，就可以看到一条通往来时方向的走廊，那里面放着一个收集品。



▲收集品 3

恩多战役

收集品4：

在任务开始的地点，往右边看就可以看到一台已经倒下的AT-AT，在其胯下就有一个收集品，记得要在消灭这附近的敌人之前拿下收集品，不然会立刻进入剧情，收集品所在的区域会变成非任务区，玩家也就失去了拿收集的机会。另外这个区域左边碉堡处的三个士兵会在玩家靠近时有一个短暂的时间处于三人距离较近的状态，及时派出无人机发动电击可以完成成就/奖杯“黑暗势力”，鉴于这里是关卡开端，失败了也没关系，立刻重新开始任务就可以重试。



▲收集品 4

收集品5：

完成第一个区域的战斗并观看剧情，之后沿路走，会发现一台已经损坏的AT-ST，在其前方不远处有一个碉堡，让无人机黑掉碉堡大门，在里面最靠墙的地方就放着一个收集品。同时记得在这里拿走重型武器连射炮，可以在之后的战斗当中趁着敌人阵型密集时直接把榴弹射过去，只要同时炸死5个敌人就可以拿下“平衡点”成就/奖杯。



▲收集品 5

收集品6：

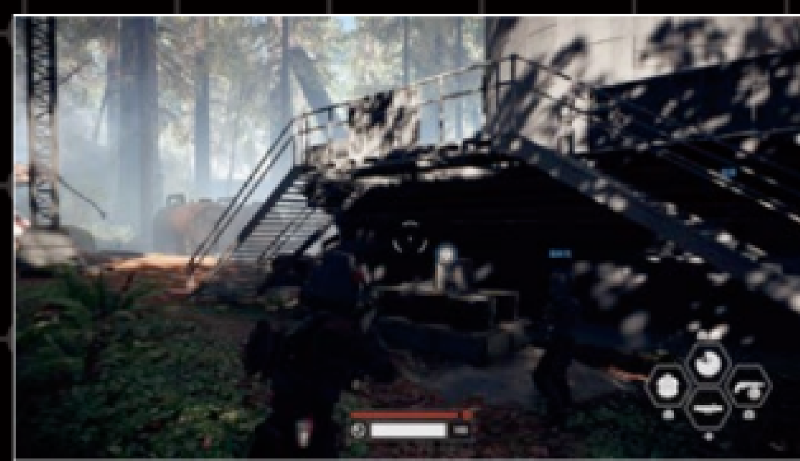
在和帝国士兵一起打败反抗军的区域，注意场景中央坠毁的飞船，其顶部机翼右侧（以机头方向为准）正对着的方向有一条小路，尽头有一个碉堡，黑掉大门后可以发现里面的收集品。



▲收集品 6

收集品7：

攻下飞机平台的底部后，不要急着往上走，来到平台的背面（以来时方向看到的角度为正面）可以找到一个在二楼平台下方的收集品。



▲收集品 7

收集品8：

最后在玩家需要夺下的钛战机正面，有一台已经被击毁的X翼战机，其左后方有本关最后一个收集品。

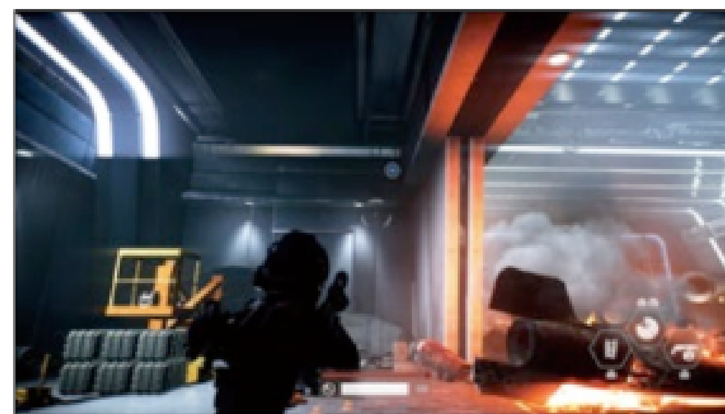


▲收集品 8

勇者无惧号

收集品9：

在完成一开始的宇宙战斗并登陆敌船后，向着敌人逃跑的方向走，但是在来到将要离开飞机停放坪的大门处时直接180°往后转，就会看到位于场景二层的收集品，玩家可以直接在一楼放出无人机去调查收集品，无需前往二楼。



▲收集品 9

收集品10：

进入到飞船的舰桥后，系统会提示玩家骇入场景右边的主机，但玩家需要先去这个主机所在平台的下方，在内部通道的墙边就放着一个收集品。



▲收集品 10

风暴

收集品11：

在一开始的行走阶段，进入到档案馆所在的区域后，立刻往右边走，会看到一条通道，沿着这里走到前方并左拐，会看到地上有一堆枫叶，走到枫叶旁后往左看，会看到围栏里有能够走进去的入口，往里面走并且立刻转向左斜前方并走几步，就会看到一个大箱子顶部放着的收集品。



▲收集品 11

收集品 12：

完成档案馆的剧情并且在潜行过两个有士兵的区域后，玩家会来到一个中央有着大马路的区域，从来时方向往马路的左边区域走，会在一堆箱子上面找到一个收集品，但因为这里需要战斗后才能够从容调查收集品，建议先保持潜行，在马路对面的一颗大树下面有着一个斥候士兵在巡逻，潜行到其背后将其打倒就可以解开“诡计大师”成就/奖杯，之后就可以从容消灭敌兵并拿收集了。


▲收集品 12

收集品 13：

和上一个收集品在同一个区域，当玩家按照指示走过马路，来到一扇大门处时，别急着进门，而是看向大门的右边并走到场景的边缘栏杆处，就会看到下方一个圆拱柱形的建筑前方放着收集品。

收集品 14：

来到一个有 AT-AT 走过的区域后，记住其左方的多层平台，在最顶部的平台上放着一个收集品，鉴于很难直接潜行上去，建议还是在这里直接杀上去。


▲收集品 13


▲收集品 14

遮蔽的天空下

收集品 15：

X 翼在停机坪停下后，不要下楼梯直接走到停机坪平台的前方尽头，会看到左边有一个收集品。


▲收集品 15

收集品 16：

渗透进海斯克的办公室并看到他逃走后杀回一楼，然后需要从正面的大门来到户外区域，这时候冲到楼梯下的左前方，就会看到放在两个大箱子上的收集品。


▲收集品 16

收集品 17：

和上一个收集品在同一个区域，拿到收集品后往前走几步，从右边的楼梯进入下方的区域，然后朝着左前方的大门走，会进入一个仓库的内部，进入内部后立刻往右看，就可以看到这个收集品。


▲收集品 17

收集品 18：

还是和上一个收集品在同一个区域，拿到上一个收集品后，走到仓库中央，会看到一个正对着目的地的大门，从这里出去，但是立刻左转，会看到一个钛战机的停放坪，这里最右边的登机架延伸平台上就放着一个收集品。


▲收集品 18

贾库星之战

收集品 19：

在本关开场的战斗中，记得先集中精力打下 8 台敌方战机，解锁成就/奖杯“X 翼 vs. 钛战机”，之后再去专心找收集。本关第一个收集品位于一开始玩家右方的任务地点处，搞定天上的敌方战机并降落后，向着 X 翼战机的左前方走，可以在一个上面停着秃鹫的小型运输仓里找到收集品。


▲收集品 19

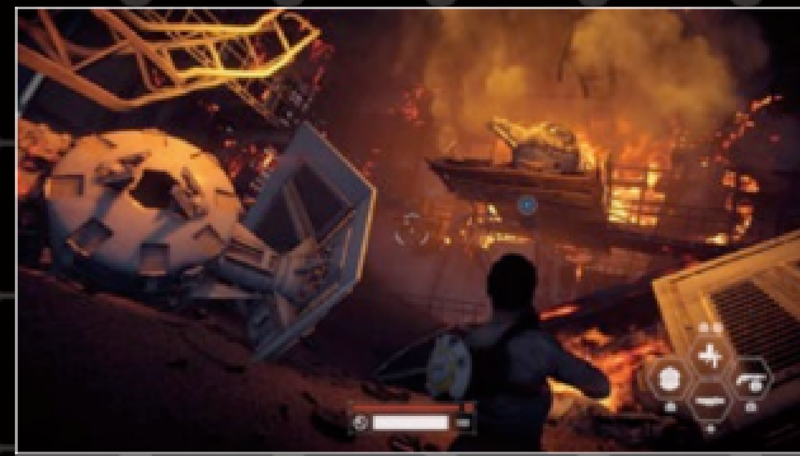
收集品 20：

第二个收集品在第二个任务地点处，下机之后向着场景的右前方走，走上一个斜坡后应该可以看到不远处有一个废弃的大型管道，中央破了一个口，从这个破口走进去，应该可以看到管道的尽头处有一个收集。


▲收集品 20

收集品 21：

和上一个收集品在同一个区域，当玩家最后需要走进歼星舰内部给钛战机放上炸弹时，往第二台钛战机的后方再稍微走一点，就可以看到上方平台下面挂着一个收集箱子，远远地对其调查就可以让无人机飞过去收集到。


▲收集品 21

直到灰飞烟灭

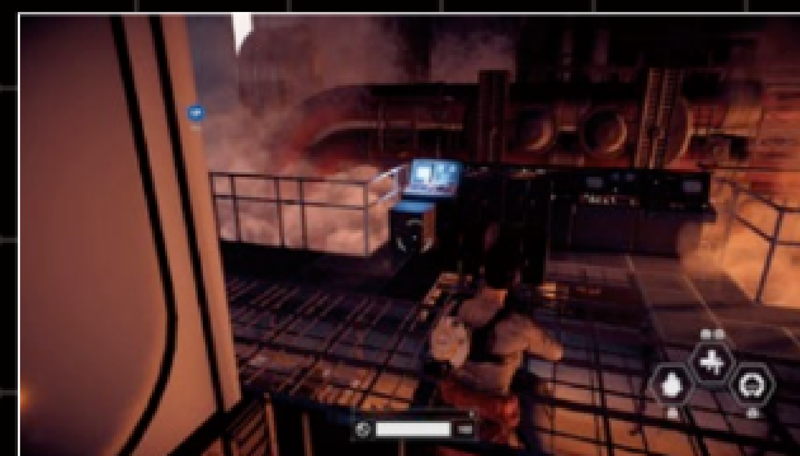
收集品 22：

坠落在歼星舰的外部后，沿着场景最右边一路推进，很快就会看到一艘坠毁在歼星舰表面的飞艇，其引擎右边放着一个收集。


▲收集品 22

收集品 23：

从舰体外破碎处沿着燃烧的管道铺成的斜坡走入歼星舰内部后，注意右边一个损坏的控制台，其最左边放着游戏中最后一个收集。


▲收集品 23

成就/奖杯指南

成就/奖杯综述

虽然本作有着令人感觉恶劣的开箱系统，不过还好对于游戏的全成就/白金却没有什么影响，主要原因是网战部分的奖杯都比较简单，只是相对比较耗时 例如作为耗时大户的“此人的原力非常强大”需要玩家把阶级提升到 50 级，不打好几百场网络对战是绝对解锁不了的，而且其他的成就/奖杯里也有不少是累计型的，也非常花时间，更别提“做得好”这个有点阴险的成就/奖杯，需要玩家达成 25 个多人模式里程碑，而游戏中的多人模式里程碑只有 27 个，而且其中一个还是统计型的里程碑，只有拿下其他所有多人模式里程碑后才会随之完成，等于玩家只能够选择在 26 个里程碑忽略掉一下，其他都必须得完成，而里面不乏用英雄打败 100 个敌人，达成 25 次救星击杀这种耗时或是难以固定刷到的内容，总之就是要找理由让玩家不停泡在联机模式里战个痛。

相比起来，单机部分的成就/奖杯接近于没有难度，四个特殊要求成

就 / 奖杯都并不难达成（笔者干脆是攻关过程里自然达成的），如果有玩家需要达成方法的指导，请参考上文当中单机战役收集部分的"收集品 4"、"收集品 5"、"收集品 12" 和 "收集品 19" 中的成就 / 奖杯解法介绍。

最后提醒一下，虽然可能有的玩家不太喜欢和 AI 敌人对战，但还是请玩一下游乐场模式，有两个相关成就 / 奖杯，不过只要花几十分钟就可以轻松拿下。

成就 / 奖杯列表

白金奖杯	白金	取得所有奖杯。
清道夫	铜 /10	完成任务「清道夫」。
恩多战役	铜 /15	完成任务「恩多战役」。
勇者无惧号	铜 /15	完成任务「勇者无惧号」。
瞭望台	铜 /15	完成任务「瞭望台」。
风暴	铜 /15	完成任务「风暴」。
流放者	铜 /15	完成任务「流放者」。
皇室	银 /30	完成任务「皇室」。
将军落难	铜 /15	完成任务「将军落难」。
遮蔽的天空下	铜 /15	完成任务「遮蔽的天空下」。
抢夺货物	铜 /15	完成任务「抢夺货物」。
贾库星之战	铜 /15	完成任务「贾库星之战」。
直到灰飞烟灭	银 /30	完成任务「直到灰飞烟灭」。
新发现	金 /65	完成任务「新发现」。
黑暗势力	银 /30	在战役中，以机器人同时电击三个敌人。
平衡点	银 /30	在战役中，以连射炮同时歼灭五个敌人。
X 翼 vs. 钛战机	银 /30	在战役中，于贾库星的天际摧毁八架星际战机。

白金奖杯	白金	取得所有奖杯。
诡计大师	银 /30	在战役中，以伊登的近战突击歼灭一个斥候士兵。
做得好	银 /40	完成 25 个多人模式里程碑。
出境航班	银 /30	赢得一场「星际战机袭击战」。
有什么觉醒了	银 /40	晋升至阶级 25。
此人的原力非常强大	金 /65	晋升至阶级 50。
并非全都打偏	铜 /15	在多人模式中，以一次「前锋」技能打败 3 个敌人，此过程重复 5 次。
主导地位	铜 /15	在多人模式中，以军官「战斗指挥」强化 100 位友军。
哨兵模式启动	铜 /15	在多人模式中，以重装兵的哨兵枪打败 150 个敌人。
瞄准镜内	铜 /15	在多人模式中，以加长爆能枪取得爆头 25 次。
拦截机	铜 /40	以拦截机船舰取得连续击杀 20 次。
轰炸机	铜 /15	以轰炸机船舰等级使用「双重质子鱼雷」打败 50 个敌人。
能者多劳	铜 /15	以战机船舰打败 25 艘英雄船舰。
完成训练	银 /40	完成所有不同的战斗情境。
没有所谓的运气	铜 /15	在「游乐场」中出击。
无视直觉，后果自负	铜 /15	在「星际战机袭击战」中，摧毁 25 个目标。
真过瘾	铜 /15	赢得一场「团队殊死战」。
反击	铜 /15	赢得一场「士兵骤死战」。
星球争霸	铜 /15	赢得一场「银河入侵战」。
选择你的道路	铜 /15	「英雄争霸战」中，于被标记的情况下，打败 50 个敌人。
闪电出击	银 /40	在多人模式中，率先取得击杀。
重装兵是高手	银 /15	赢得一场「英雄争霸战」。
做，或不做。没有试这回事。	银 /40	在多人模式中，以所有的英雄身分参战。
战火纷飞的银河	银 /40	在每一种多人模式中，各赢得一场比赛。
我们是燎原的星火	银 /40	在任何多人模式地图中，以英雄身分打败 500 个敌人。



ポケットモンスター ウルトラサン

文 昴星团、马修 美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应游戏版本：1.00

精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月	3DS Game Freak
ポケットモンスター - ウルトラサン / ウルトラムーン	角色扮演 日版
2017 年 11 月 17 日 本地 1 人、在线 2 ~ 4 人	对应年龄：全年龄
售价为 5378 日元	

《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》发售一年，资料篇也紧随其后，本作回归了传统的资料篇类型，并在中后期及二周目加入大量新的要素，系列反派和历代神兽的大集结也是值得一玩的亮点。无论你玩没玩过《太阳 / 月亮》，都去阿罗拉做一次诸岛巡礼吧。

系统篇

操作方式

按键	说明
左滑杆	移动
十字键	宝可骑行快捷键
Y	宝可骑行
X	暂停菜单
A	对话/确定
B	取消

按键	说明
R	启动宝可搜寻镜
移动中长按B	奔跑
触碰下屏图鉴	和图鉴互动
触碰下屏地图	查看世界地图
触碰下屏玩家图标	和图鉴互动

暂停菜单

选项	说明
宝可梦	查看持有的宝可梦信息
图鉴	查看宝可梦图鉴
包包	查看持有物品的信息
记录	保存记录
快速连接	长按A键或持续触摸下屏和附近的玩家联机
圆庆广场	下文具体说明

选项	说明
训练家证	查看玩家的游戏信息
宝可度假地	下文具体说明
宝可清爽乐	下文具体说明
QR扫描	扫描QR码
对战视频	下文具体说明
设置	更改游戏设置

※删除存档

如果对当前存档内容不满意或其他原因需要删除存档，需要在标题画面同时按↑+B+X，确认即可删除，但请慎用。

图鉴

图鉴部分和前作一样，遇到的宝可梦可以详细查到它所分布的草丛位置，捕捉的时候要查清楚分布的详细情况再去，否则很容易在没有该宝可梦的草丛内浪费时间。



圆庆广场

把联机功能一并收录在内的系统，联网对战、交换还有 GTS、奇迹交换等系统全都在这里实行，点击下屏右下方的按钮就能联网游玩。

玩家在圆庆广场里能遇到擦肩或者联网遇到的玩家的角色形象，靠近他 / 她们能看到问候语，与其对话可以查看信息或者设为自己广场的 VIP。当问候语的对话框为深红色时，还会触发选择题，选对的话能获得圆庆币，在游戏中也简称“FC”。

广场内有各式各样的店铺，可以消耗 FC 在这里买东西，玩家可以进入广场中央的城堡内，与负责 NPC 对话来更换店铺的位置。当 FC 积攒到一定数量时广场就会升级，同时 NPC 马玛内出现在城堡里，和他对话能获得相应的奖励，有可能是新的功能，也有可能是新的或者等级更高的店铺——不过要注意，旧店铺被取代之后就无法复原。广场等级达到 Lv5 时，城堡



门口会出现游乐 NPC，每天可以在她这里获得 3 张圆庆票，消耗圆庆票就能在此处游玩小游戏，获得更多的 FC，更可以联网后让更多人参加到自己的游戏中，或参加到他人的游戏中，一起来冲高分。

代理人对战 New

代理人对战是本作的新玩法，让玩家使用广场内其他玩家的宝可梦对战。在广场城堡内的右侧前台即可参加，选择好宝可梦和共斗的伙伴即可参赛。由于不是自己培养的宝可梦，所以战斗中可能会遇到种种情况，能让玩家享受到更多的随机乐趣。

宝可度假地

宝可度假地在拿到宝可骑行“喷火龙飞行”之后开启，是宝可清爽乐所需的宝可豆的主要来源。点击下屏右下方的按钮能打开菜单进行管理，选择漂流豆瓶让数个宝可豆漂流，隔日能从度假地的漂流瓶处获得更多的宝可豆，该操作 1 天只限 1 次。

度假地共有 5 个，分别为悠悠度假地、怦怦度假地、欢欢度假地、暖暖度假地和速速度假地，每个度假地的功能各不相同，在开发界面可以查看。另外每个度假地最多能升到 3 级，等级越高，该度假地的性能就越强。使用度假地功能时，在度假地的宝豆容器里放入宝可豆，能让度假地的效果有所提升，放入的数量越多，持续时间越长。系统一开始只会给出悠悠度假地，其他的度假地要消耗宝可豆开发，同时玩家在电脑里储存的宝可梦数量也要达到标准才能进行。



悠悠度假地

反复触正中央的树苗会掉落宝可豆，顺着宝可豆划屏操作能把它们快速回收。宝可豆随着时间的流逝积累，而且度假地里的宝可梦越多，能获得的宝可豆数也会越多，不过每天获得的宝可豆有限。宝可豆有三种，除了普通的豆外，还有外表绚丽的华丽豆和彩虹豆，玩家可以在度假地界面的菜单里的“交换宝可豆”一项中，用这些上级豆子换取普通的宝可豆。不过在宝可清爽乐中，华丽豆和彩虹豆能增加更多的友好度，是否要换就看玩家取舍了。

怦怦度假地

点击下屏度假地的木牌就能让宝可梦们进行探险，探险总时间很长，不过有时会找来进化石、王冠等非常珍贵的宝物。

欢欢度假地

点击下屏度假地的木牌，选择宝可梦进行拓展运动，其实就是在规定时间内放置宝可梦，让它们自行锻炼提升基础点数（努力值），提升的能力和选择的饮料有关。

暖暖度假地

点击下屏度假地的木牌，能让宝可梦泡温泉，增加友好度，但泡太久宝可梦就晕了……此外还可以把蛋放在这里加速孵化。

速速度假地

点击下屏度假地的木牌，选择树果进行培养，培养时间比较长。

宝可清爽乐

清爽乐系统和前作相比并无变化，在宝可梦遭受某些攻击或陷入异常状态的战斗即将结束时，可以按 Y 键进行照料。玩家可以选择用工具清理宝可梦身上的脏东西、喂它们宝可豆或者抚摸它们以增加友好度。

工具有药签、梳子、刷子、毛巾和吹风机 5 种，正确拖动工具清理宝可梦身上的杂物即可增加友好度。



喂食宝可豆能增加宝可梦的饱腹度和友好度，不过饱腹度满后它们就不再接受任何食物。注意喂食的时候要一直触碰下屏让食物保持在宝可梦的嘴边。

抚摸宝可梦能增加它们的抚摸度，当抚摸度全满，无论再怎么摸也不会增加友好度。要注意每种宝可梦都有自己喜欢被摸和不喜欢被摸的部位。

友好度越高，宝可梦战斗时能触发的事件就越多，某些宝可梦还会因为友好度的高低而发生进化。

※TIPS：一个宝可梦只需要喂食两颗彩虹豆，再成功抚摸两次就能让友好度达到最高。

QR 扫描

扫描任意 QR 码能获得宝可梦的图鉴数据和扫描点数，当扫描点数积累到 100，就能按 X 键或点击下屏发动岛屿扫描，在岛屿的某个地点将出现游戏中无法正常捕捉到的宝可梦。QR 码的扫描次数共有 10 次，每隔 2 小时回复一次。岛屿扫描出的宝可梦能力值固定，捕捉或将其打败后消失。

岛屿	周一	周二	周三	周四	周五	周六	周日
美乐美乐岛	杰尼龟	大岩蛇	墨海马	粉蝶虫	妙蛙种子	烛光灵	小火龙
阿卡拉岛	海豹球	力壮鸡	独剑鞘	大针蜂	森林蜥蜴	沼跃鱼	拉鲁拉丝
乌拉乌拉岛	小山猪	波皇子	树林龟	大比鸟	猛火猴	牙牙	独角犀牛
波尼岛	波士可多拉	洛托姆	保姆虫	布里卡隆	甲贺忍蛙	妖火红狐	麻麻鳗鱼王

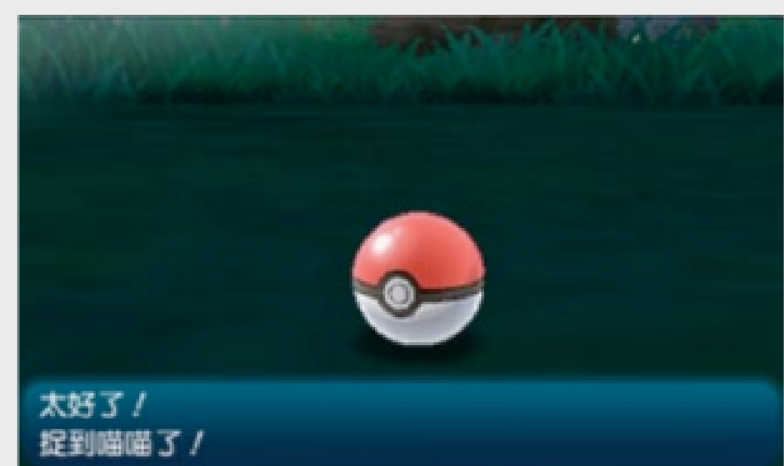
关于冒险

场景时间

和前作一样，《究极之日》里的昼夜时间与系统时间一致，《究极之月》则相反。在不同的场景时间能和某些 NPC 触发特殊的对话，有部分宝可梦 / 道具只会在昼 / 夜出现。

野生宝可梦

玩家在草丛、水面、洞穴等野外地点会遇到野生的宝可梦，有些宝可梦会以阴影、沙尘等的形式直接体现在场景里，若碰到它们也会展开战斗，玩家可以选择打倒野生宝可梦，或者丢出精灵球将其捕捉。在野生宝可梦虚弱或中异常状态的情况下，捕获率会有所提升。



训练家对战

在野外场景的各个地方都有日夜不眠只为一战的训练家，他们是主人公主要的金钱来源。当主人公进入了他们的视线，他们就会对玩家发起挑战，战胜后可获得金钱，越是后期的训练家，给出的金钱也就越多，不过每位训练家只能挑战一次。当附近有可以战斗的训练家时，画面的上下两侧会出现黑边特效。



垂钓

获得钓竿后，在水底有岩石的地点附近可以按 A 键垂钓，当主人公头顶出现叹号的时候按 A 收竿就能钓出东西，有几率遭遇野生宝可梦，也有几率获得道具。有时候垂钓点上会出现水纹，这时垂钓出来的东西会更加稀有，不过需要慢慢靠近（用拉普拉斯不加速游泳或者平地走路），否则水纹会消失。



树果

在冒险中经常能看到堆积在树底下的树果，调查树果就能获得它们。在经过一定时间后，这棵树下还会堆积新的树果。有时树果堆里还藏着宝可梦。



拍照

在某些场景的特定位置会出现提示音，下屏中间也有 R 标志提示。这时可以按 R 键启动宝可搜寻镜进行拍照。每次拍照最多拍 6 张，之后要选择其中一张上传被(虚拟的)网友评价，照片拍得越好，评价就越高，获得的分数也越高，分数积累到一定程度时，还能提升搜寻镜的等级，解锁更多的功能。另外，拍照界面按下 L 键能启动辅助线，方便把宝可梦尽可能置于相片正中间。

拍到好照片的诀窍是 ：1. 够近够大够正 2. 在宝可梦做出特殊动作时拍摄 3. 听效果音识评价。



等级	目标分数	解锁内容
Lv2	3000	追加缩放功能
Lv3	10000	增强缩放功能
Lv4	100000	最大化缩放功能
Lv5	1500000	能吸引宝可梦的注意力

升级的洛托姆图鉴

本作的洛托姆会在下屏时不时与玩家互动，对它做出回应能增加友好度。有时候洛托姆的眼睛会闪光，此时点击它的眼睛就能使用洛托碰碰，借此获得强力的冒险道具。与洛托姆的友好度够高时，在战斗中还有几率因彼此的友情而增加使用 Z 力量的次数。



设施介绍

在冒险中能遇到宝可梦中心、时装店、美发沙龙、马拉萨达连锁店或者餐厅等几个设施。

宝可梦中心

给宝可梦恢复 HP 和异常状态的地点，内置商店、电脑和咖啡厅。

商店

随着考验完成，宝可梦中心里的道具商店能买到的道具也逐渐增多。

完成考验数量	追加道具
1	超级球
2	高级球、好伤药、厉害伤药、活力碎片、白银喷雾、甜甜蜜、胆怯球
3	全满药、万灵药、黄金喷雾
4	全复药

电脑

玩家可以把手上的宝可梦存到电脑里，身上携带 6 只宝可梦的情况下捕获了其他宝可梦时，可以令多出来的一个宝可梦传进电脑，电脑里的宝可梦会出现在宝可度假地里。玩家能在电脑里查看宝可梦的信息，还能对现有的宝可梦进行放生。

咖啡店

购买宝可梦中心里咖啡店的物品，能听取老板建议的游戏信息，每天还能获得老板赠送的宝可豆和其他道具。



美发沙龙

更改角色发型、染发的场所。

时装店

能在这里购买服装，在店内的试衣间能换上已购买的服装。

马拉萨达连锁店

购买店里的马拉萨达给携带的宝可梦吃能增加友好度和饱腹度，还能购买外带的大马拉萨达。

餐厅

下单并吃完饭之后能获得店员赠送的心之鳞片。

对战自助餐厅

1 天只能进入 1 次。支付饭钱后进入餐厅，与最前方的厨师对话，会被询问是否要食物，选择是的话就会和身边的训练家发生战斗（其他训练家都只带 1 只宝可梦），敌人的等级看玩家的进度而定。在餐厅内战斗总计只允许 10 回合，在 10 回合内解决的敌人越多，最后就能拿到越多的食物，进食结束后获得的奖励也越丰富。

阿罗拉摄影俱乐部 New

可在这里与宝可梦拍合照，照片可在主菜单的“我的相册”里查看。

宝可骑行

让宝可梦协助玩家冒险的系统，坐骑宝可梦虽然无法成为同行宝可梦，但是能够随时叫出它们帮忙驱散眼前的障碍。随着剧情的推进，全 7 种宝可骑行会逐个解锁。

名称	效果
肯泰罗冲撞	长按B键并推动滑杆，能冲刺撞碎挡路的岩石
长毛狗搜寻	长按B键能感知前方的隐藏道具
重泥挽马飞奔	可通过崎岖地形，移动中长按B键奔跑
怪力猛推	移动中长按B键奔跑，也可以推动巨大的岩石
拉普拉斯游泳	能够前往水面，移动时长按B键加速
巨牙鲨喷射	能够前往水面，游泳速度更快。移动时长按B键可加速撞碎岩石
喷火龙飞行	在宽阔的地点可飞到已经去过的飞行地点

巨翅飞鱼冲浪

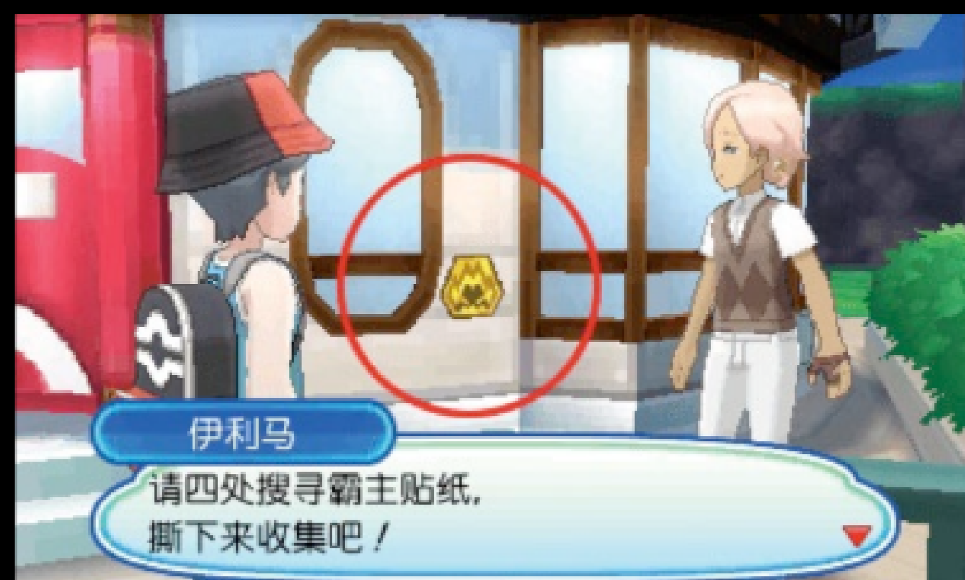
本作新增的小游戏，用于角色在岛屿之间移动时消遣之用，不过在这里获得的 BP 点数可用来学习招式，培育某些宝可梦时还是不能忽视的。

冲浪的玩法十分简单，一开始先让角色抵达浪尖，然后转向往下滑，滑到底再把角色往回拉，如此反复就能让角色的冲浪速度加快，可以冲上浪尖，推动左滑杆做出各种高难度动作得分。抵达目的地后，会根据路程中所获得的评分转化为 BP。



霸主贴纸

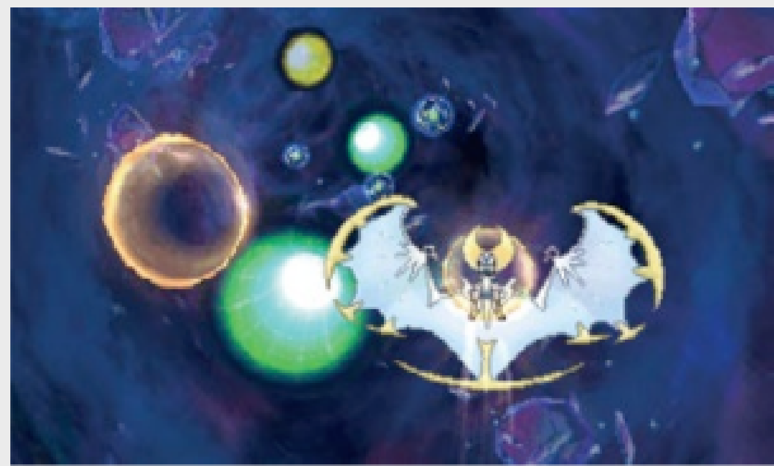
前作的基格尔德细胞系统取消，改成了收集霸主贴纸的新系统。在冒险中会在各个角落发现一些金色的贴纸，收集一定数量的金色贴纸，就能获得霸主宝可梦成为伙伴。



究极之洞

一周目从究极大都会回来后，日轮/月轮祭坛会持续出现时空裂缝，调查它便能前往究极之洞或究极大都会。究极之洞的玩法和先前一样，可骑封面神兽前往其他时空，移动中装上黄色光圈可加速，撞上蓝色光圈则会减速，只要触碰任一时空洞就会结束究极之洞的旅程并到达异空间。时空洞有 4 种华丽度和 5 种颜色，华丽度以洞周围的光圈数量区分，光圈数越多越高级，在里面遇到神兽的几率就越高，颜色则与目标地点，也就是与出现的宝可梦种类有关，下面逐个列出。

另外，第一次进入究极之洞只能用陀螺仪操作，之后去阿卡拉岛的 Game Freak 办公室（空间研究所左侧的大楼 2 层）找房间左下角的研究员对话，可以改成摇杆操作，两种操作方式以后都在这里进行切换。



特殊要求宝可梦	
酋雷姆	持有莱希拉姆和捷克罗姆
土地云	持有龙卷云和雷电云
骑拉帝纳	持有帝牙卢卡和帕路奇亚
烈空坐	持有固拉多和盖欧卡
水君	持有雷公和炎帝

颜色对应宝可梦

颜色	出现的宝可梦
橙色	急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟、凤王、烈空坐、克雷色利亚、龙卷云、雷电云、土地云、伊裴尔塔尔、七夕青鸟、远古巨蜓、象征鸟、舞天鹅、大王燕
黄色	雷吉洛克、雷吉艾斯、雷吉斯奇鲁、固拉多、席多蓝恩、雷吉奇卡斯、帕路奇亚、骑拉帝纳、暴雪王、恰雷姆、河马兽、岩殿居蟹、熔岩蜗牛
绿色	超梦、雷公、炎帝、帝牙卢卡、勾帕路翁、代拉基翁、毕力吉翁、莱希拉姆、捷克罗姆、哲尔尼亚斯、龙王蝎、差不多娃娃、光电伞蜥、长鼻叶、噗噗猪
蓝色	水君、洛奇亚、拉帝亚斯、拉帝欧斯、盖欧卡、由克希、艾姆利多、亚克诺姆、酋雷姆、龟足巨铠、莲帽小童、泥巴鱼、浮潜鼬、沼王
白色	虚吾伊德、电束木、恶食大王、爆肌蚊、纸御剑、费洛美螂、铁火辉夜

版本限定宝可梦

版本	宝可梦
究极之日	凤王、雷公、固拉多、拉帝欧斯、帝牙卢卡、席多蓝恩、莱希拉姆、龙卷云、哲尔尼亚斯、爆肌蚊、纸御剑
究极之月	洛奇亚、炎帝、盖欧卡、拉帝亚斯、帕路奇亚、雷吉奇卡斯、捷克罗姆、雷电云、伊裴尔塔尔、费洛美螂、铁火辉夜

关于宝可梦

培养

通过战斗让宝可梦累积经验就能让它升级，令各个能力值提升，大部分宝可梦在达到一定等级之后还能进化，变成更厉害的进化型，进化型的能力值更高，可以学习的招式或许也有变化。

交换

和他人交换宝可梦，是加快全图鉴收集的最快也是最佳的方法。他人的宝可梦在战斗中获得的经验值比平时要多，不过超过一定等级的话有时会不听玩家的指令，只能完成诸岛巡礼的考验，获得岛屿之王的证明图章才能令其听话。另外，有的宝可梦只有在交换过后才会进化。

宝可梦的能力

能力数值

宝可梦的能力值分为 HP、攻击、防御、特攻、特防、速度 6 种，培养和配招时最好根据它的能力值特点进行培养。

HP：影响宝可梦的体力。

攻击：影响物理攻击招式的伤害。

防御：影响受到物理攻击的伤害。

特攻：影响特殊攻击招式的伤害。

特防：影响受到特殊攻击的伤害。

速度：影响先后攻击顺序。



招式

招式共分为物理、特殊、变化三种，在招式信息处用不同的图标表示。物理类招式和特殊类招式都是能给予对手伤害，伤害和宝可梦的攻击或特攻值挂钩。变化类招式大部分属于 Buff 型或 Debuff 型招式，其中还有一些能够间接给予对方伤害。

招式的具体信息可在宝可梦的能力界面查看，要注意命中 100 的招式可以被 Debuff 降低，像燕返这种命中率为“-”的招式则是必定命中，不会受到 Debuff 的影响。

宝可梦可以通过升级或者招式学习器学习招式。每个宝可梦最多只能学 4 个招式，学满之后的新招式要覆盖掉旧招式才能学习。每个招式都具有威力、命中和 PP 这 3 种属性，其中 PP 代表着招式的使用次数，次数用尽后宝可梦将无法再次使用该招式。使用次数可以前往宝可梦中心或者使用 PP 补剂来补充。

分类	
威力	—
命中	—

将爪子磨得更加锋利。提高自己的攻击和命中率。

物理类图标　特殊类图标　变化类图标

属性

游戏中的属性共有 18 种，属性之间存在着相互克制的关系，战斗时使用招式属性若对对方的宝可梦属性有利，就能造成基础值的 2 倍伤害，不利的话只能造成 1/2 的伤害，部分属性的招式甚至会无效。一种宝可梦最多拥有两种属性，如果这两种属性同时被招式克制则造成 4 倍伤害，相反同理只能造成 1/4 伤害。另外，一个宝可梦使用与其自身属性相同的招式攻击时，造成的伤害还能享受 1.5 倍本系加成。下面是本作的属性克制表。



招式属性	有利	不利
一般	–	岩石、钢、幽灵（无效）
格斗	一般、岩石、钢、冰、恶	飞行、毒、虫、超能、妖精、幽灵（无效）
飞行	格斗、虫、草	岩石、钢、电
毒	草、妖精	毒、地面、岩石、幽灵、钢（无效）
地面	毒、岩石、钢、火、电	飞行（无效）、虫、草
岩石	飞行、虫、火、冰	格斗、地面、钢
虫	草、超能、恶	格斗、飞行、毒、幽灵、钢、火、妖精
幽灵	幽灵、超能	一般（无效）、恶
钢	岩石、冰、妖精	钢、火、水、电
火	虫、钢、草、冰	岩石、火、水、龙
水	地面、岩石、火	水、草、龙
草	地面、岩石、水	飞行、毒、虫、钢、火、草、龙
电	飞行、水	地面（无效）、草、电、龙
超能	格斗、毒	钢、超能、恶（无效）
冰	飞行、地面、草、龙	钢、火、水、冰
龙	龙	钢、妖精（无效）
恶	幽灵、超能	格斗、恶、妖精
妖精	格斗、龙、恶	地面、钢、火

性格

宝可梦的性格能够修正它们的能力值，培养 PVP 用宝可梦时，筛选宝可梦的性格也是非常重要的一环。捕捉野外的宝可梦时，如果自己的首位宝可梦有“同步”特性，那么这只野生宝可梦的性格就有几率和我方的宝可梦一致。孵蛋的时候父母任意一方带着道具“不变之石”，也可以让孵出来的宝宝性格与持有不变石的一方一致。下面给出性格对于宝可梦能力值的影响。

性格	增加	减少
勤奋	无	
怕寂寞	攻击	防御
勇敢	攻击	速度
固执	攻击	特攻
顽皮	攻击	特防
大胆	防御	攻击
坦率	无	
悠闲	防御	速度
淘气	防御	特攻
乐天	防御	特防
胆小	速度	攻击
急躁	速度	防御

性格	增加	减少
认真	无	
爽朗	速度	特攻
天真	速度	特防
内敛	特攻	攻击
慢吞吞	特攻	防御
冷静	特攻	速度
害羞	无	
马虎	特攻	特防
温和	特防	攻击
温顺	特防	防御
自大	特防	速度
慎重	特防	特攻
浮躁	无	

特性

特性是每个宝可梦都具有的属性之一，培养宝可梦时，根据其特性来培养也是极其重要的。每种宝可梦不仅有1～2种常见特性，很多还有隐藏特性。

道具

每个宝可梦最多能持有1个道具，某些道具能在战斗中增强宝可梦的能力，持有某些树果时，宝可梦还会在对应的时机使用它。

对战篇

对战的基本规则

与AI训练家之间的基本对战规则分为替换和连战两种。替换规则下，每当对手的宝可梦被打败，在对手派上下一只宝可梦之前，玩家也能根据对手丢出的宝可梦进行替换，连战则是不进行替换，直接和对手的下一个宝可梦交战。PVP的时候以连战规则为准。

双重对战

建立在基本规则之上的对战方式，双方要同时放出两只宝可梦，以2V2的形式对战。给宝可梦下指令的时候按照顺序从左至右，出招的时候不仅可以攻击对方，也可以攻击我方同伴，而且要注意有些招式还会波及全场，选队友的时候一定要慎重。

皇家对战

在阿卡拉岛的皇家大道有对战的专门设施，要求四个训练家手持3个宝可梦同台竞技。开打时四人各放出



一只宝可梦相互为敌，之后要尽可能终结敌人夺得点数，一人的宝可梦全部战败时结束对战，依次根据玩家的点数、剩余宝可梦的数量决定名次。另外，在该规则下，全体攻击的招式伤害量有所降低。



战斗注意事项

行动顺序

宝可梦的行动顺序以速度为基础分先后，一般先出手的一方占优，不过某些先制招式可无视速度顺序优先出手。

场地环境

在冒险中的某些场景会给战斗附加诸如沙暴、下雨这样的场地环境，不少宝可梦能学习控制场地环境的招式，可以在一定回合内改变战场的环境，利用环境效果提升某些招式的伤害。



击中要害

攻击发生击中要害时，能无视对方的能力提升，并直接给予目标1.5倍的伤害，在战斗中可以说是可遇不可求的状况。除了佩戴某些道具或者某些招式可以增加发生率外，在友好度够高的情况下，宝可梦会为了夺得训练家的夸奖而集中精力去击中要害（PVP无效）。

异常状态

战斗中宝可梦会因为对方的招式或特性令自身陷入异常状态，所以身上最好常备一些治疗异常状态的道具，下面列出所有异常状态的说明。

麻痹：速度值减少，有一定几率无法行动，战斗后保留。

睡眠：在几个回合内无法行动，战斗后保留。

中毒：每回合持续减少HP，战斗后保留。比中毒更严重的是剧毒状态，该状态下中毒的宝可梦头顶冒出的毒烟更多，每回合减少的HP会翻倍增加。

灼伤：每回合持续减少HP并减少攻击，战斗后保留。

冰冻：在几个回合内无法行动，战斗后保留，受到火系招式攻击可解除。



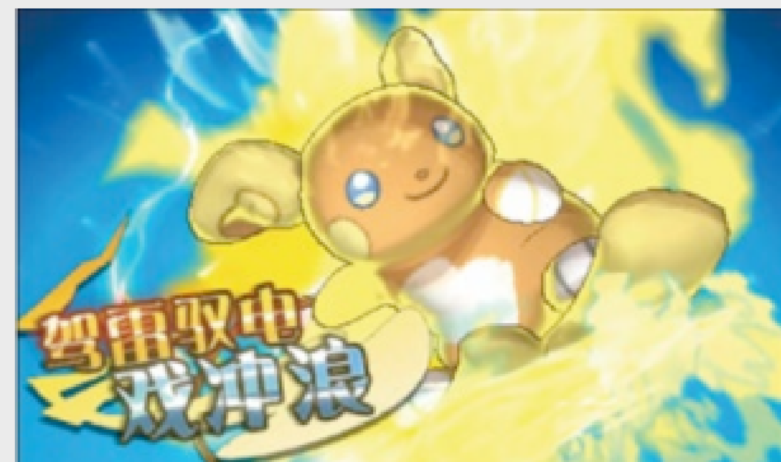
混乱：在几个回合内有一定几率不服从指令并打伤自己。

着迷：在对方异性宝可梦退场前，有一定几率不服从指令。

畏缩：该回合无法行动。

Z招式

给宝可梦使用对应其招式属性的Z结晶后，就能在战斗中使用Z招式痛击对手，不过这样一来宝可梦就不能携带道具。玩家在一场战斗中只能使用一次Z招式，招式的威力根据原招式的威力而定，特定Z结晶则对应特定的招式（比如炽焰咆哮虎没学会DD金勾臂的话就无法使用炽焰咆哮虎Z）。另外Z结晶非常特殊，虽然它的性质类似道具，但一种Z结晶能够同时作用于多个宝可梦身上，不过一个宝可梦最多只能使用1个Z招式。



诸岛巡礼 一周目攻略

序章

●进入游戏先选语言，注意：选了后进入游戏就不能改了。

●自己的形象，有男孩女孩共8种，基础的形象的差异主要体现在肤色上，其他的打扮都可以在游戏中改变。

●本作依然不能给自己和宝可梦起中文名字。

美乐美乐岛

利利小镇

●自由行动后，可以先打开菜单的设定，来选择语速、战斗动画开关、比赛规则设定、按键模式和同行/盒子的选择。后面在各种华丽的战斗动画都看惯了后，可以随时在这里将战斗动画关闭；而按键模式下的L=A则更方便左手持机时的单手操作。

●去利利小镇的路上，当画面里出现草丛时，如果要刷主角宝可梦的性格甚至个体能力，就在这里存个档。万一宝可梦选择得不满意可以读档重来。本作和《太阳/月亮》一样，可以用银色王冠和金色王冠来加满个体能力，所以在最初的选择上，不用在个体能力上刷得太辛苦，性格选对就行。

●发生野生宝可梦袭击事件后，阿罗拉御三家同时出现，之后是经典的三选一。

木木枭：草+飞行属性，最终形态狙射树枭为草+幽灵，物攻和特攻都很出色，但速度一般。

火斑喵：火属性，最终形态炽焰咆哮虎为火+恶，高物攻、较高耐久、比较慢速的宝可梦。适合物攻路线。

球球海狮：水属性，最终形态西狮海壬为水+妖精，高特攻、高特防，速度也较慢。适合特攻路线。

●随着获得宝可梦，菜单也多了宝可清爽乐，可以通过抚摸、清洁、喂宝可豆等方式来增加好感度了。

●快到镇子时，劲敌哈乌出现，哈乌也选了一只主角宝可梦，是在属性上被主角的克制的那只。给主角回复后开始对战。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家哈乌	主角宝可梦（Lv5）

●利利小镇上行，穿过马哈罗山路前往守护神的遗迹，发生拯救小星云的剧情，之后获得光辉石。回到利利小镇，剧情后交给岛屿之王哈拉。



1号道路

●1号路的第一片草丛，博士演示历代经典的宝可梦收服教学，之后得到了10个精灵球和5个伤药。

●这里开始出现训练家，训练家的宝可梦普遍强于野生。

训练家	宝可梦
迷你裙小唯	卷卷耳（Lv3，一般）
短裤小子华晖	绿毛虫（Lv3，虫）
幼儿园小朋友景明	小拉达（Lv4，一般+恶）

●1号道路会出现一只特殊的岩狗狗，走近对话可以进行各种好玩的互动，这也是本作新增的互动系统。

●目前向北去的路还堵着，这种路障都需要完成特定考验后才会撤掉。

●利利小镇的入口，会看到两个说着光辉大神觉醒一类话的打扮奇怪的家伙，不过并没有找主角麻烦。

利利小镇

●哈乌帮主角回复后，进入对战了，把庆典推上了高潮。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家哈乌	皮丘（Lv6，电）、主角宝可梦（Lv7）

哈乌这次多了一只皮丘，而之前选的主角宝可梦也已经升到了7级。玩家选用球球海狮时注意会被电属性招式克制。

●昨天被拿走的光辉石，被哈拉做成Z强力手环归还回来。以后可以配合宝可梦的Z纯晶来使用Z招式。

●诸岛巡礼之证也入手了，巡礼正式开始。



博士研究所

●第二天，莉莉艾受博士委托邀请主角去研究所。

●家门口下行，穿过一片草地就是博士研究所，对话得知莉莉艾并不是训练师。

●到了研究所，博士给主角的图鉴强化成了洛托姆图鉴。并确定下一个目的地：学校。

●出了研究所发生天忽然黑下来的事件。

●来研究所的路上有训练家，草地里也有以水属性为主的野生宝可梦。

从家门口的路上下来到完成剧情从博士那里回到家，从始至终无人给回复，野生宝可梦也都是水属性为主，选用火属性主角尤其要注意节省体力。

训练家	宝可梦
短裤小子春晖	好啦鱿（Lv6，恶+超能力）
迷你裙美瑶	猫鼬少（Lv6，一般）
比基尼姐姐琳娜	长翅鸥（Lv7，水+飞行）

训练家学校

●可以到达第一个宝可梦中心了，除了回复、存储和商店功能，也可以来此领取下载的首发特典岩狗狗。

※下载方法：在连接Wi-Fi的情况下，选第二项神秘礼物→接收礼物→通过互联网接收。如果是序列号/密码，则选第四项进入输入。然后进入游戏的宝可梦中心，可以和柜台左边的黄衣男子领取，如果刷性格能力等可以在领取前事先存档。

●来到学校，库库伊博士送给主角学习装置。

●眼下先要找到四名训练家并战胜。和莉莉艾对话可以回复。四个训练家分别是：操场右上的运动少女、学校一楼左侧教室里左上的幼儿园小朋友、学校操场左边小花园最下方的短裤小子和操场上的新星训练家。需要战胜前三个，新星训练家才会接受挑战。

●战胜全部4个学生后，按照广播去2楼和老师对战，去之前最好去莉莉艾那回复一次。

●教学楼里一层精灵球桌子旁的大姐姐那可以获得先制之爪，可以让宝可梦无视速度而一定概率先出手。

●学校里的全部训练家资料如下：

训练家	宝可梦
运动少女绮兰	盆才怪（Lv7，岩石）
幼儿园小朋友初蝶	铁甲蛹（Lv7，虫）
短裤小子和昶	臭泥（Lv7，毒+恶）
新星训练家卢本	阿柏蛇（Lv8，毒）
老师雅琴	主角宝可梦（Lv10）

在和老师雅琴的对战中，她使用的也是主角宝可梦且属性上克制玩家所选，注意针对或规避风险。战胜雅琴后，她送给了主角5个超级球。

●因为表现出色，主角被队长伊利马正式邀请参加考验。而主角也完成了学校的试炼。

●挡路的肯泰罗，第一次摸的话要摸脸。

●岛屿之王大考验通过后，在2号路的海滩上从一个独自看海的小孩那获知了学校里闹灵异事件。夜晚时段（18:00~5:59，《究极之月》版注意12小时的时差）回到训练家学校，发现音乐已经变得很阴森了……过程都很简单这里就不剧透了，但大家一定不要漏掉。

好奥乐市

●海滩区大道右侧的白衣大妈会送给伤药。

●到了商业区发生剧情，洛托姆图鉴加上了宝可搜索镜功能。以后在到达拍照地点时，也会有声音提示，并且在下屏中间出现按R键的提示。

●获得宝可搜索镜的商店柜台的另一个店员可以用ID抽奖，每天一次。左下的研究员要看10种宝可梦，收集够10种图鉴即可来找他，会得到10个高级球作为奖励。

●走近莉莉艾发生剧情获得隐形眼镜盒和化妆包。跟莉莉艾旁边的大妈对话，会获得道具丝绸围巾。

●美发沙龙里做发型之前没有预览，所以想改变发型前最好先存档。除了给人理发，美发沙龙也会给果多丽米亚修剪造型，每次500。

●通过花坛可以直接到达好奥乐市的左侧大道，不过刚到这里暂时还不能过去。

●购物广场内的设施很多，不过当下还在整修中。

●宝可梦中心门前，伊利马开启了收集霸主贴纸的任务，收集到一定数目会获赠霸主宝可梦。调查贴纸就可以撕下，除了宝可梦中心，前面去过的美发沙龙外墙也有贴纸。

●宝可梦中心门口的游客，与之对话会得到治愈球。进入宝可梦中心，咖啡吧台左边的金发小姐姐会要求看凯西，给她看了后会得到10000的金钱奖励。友好商店柜台前的老爷爷正是遗忘爷爷，一些无法直接覆盖掉的招式（如秘传机招式），可以找他来给忘掉。而友好商店的另一个店员，会售卖各种战斗中有效的强化道具。

●好奥乐左边大道，市政府的外墙和里边的左下都有贴纸。

●打跑了骷髅队的人后，伊利马队长给主角回复并挑战，可以直接接受挑战，稳妥点也可以先选否，等存档完再接受挑战。训练师资料如下：

训练家	宝可梦
骷髅队手下	超音蝠（Lv9，飞行+毒）
队长伊利马	猫鼬少（Lv10，一般）、图图犬（Lv11，一般）

战胜伊利马之就被邀请去葱郁洞窟接受伊利马的挑战了，地点在2号道路。

●马拉萨达店的外墙、警局后院、港口区候船大厅墙外和港口区最右下方，都有霸主贴纸。

●港口区一对辩论的游客那里都可以得到力量强化和防御强化。

●到左侧马路发生事件后，花坛都可以通过了，花坛里还可以得到招式学习器49"回声"。以后获得长毛狗骑乘时也记得回来拿隐藏道具。

●伊利马队长家的1层厨房和女性对话可以得到密阿雷格雷派饼。二楼伊利马的房间书柜上有霸主贴纸。外墙和泳池也有贴纸，不过泳池里的暂时还拿不到。从伊利马家出来，从莉莉艾处获得三个活力碎片。

●再次被肯泰罗挡路，选择摸肯泰罗的角。

2号道路

●草丛里摇晃的草下的野生宝可梦会主动扑过来袭击。

●2号路上行不远可以到达好奥乐墓园。里面有鬼斯、黑暗鸦、超音蝠等宝可梦，此外也有一些道具和训练家可挑战。最深处可以得到招式学习器100"密语"。

●2号路右边的房子是骷髅队老大古兹马的家，外墙和房屋里冰箱上都有霸主贴纸。从房子一直往下走，可以拿到进入墓园前看到的台阶上的治愈球。

●汽车旅馆右数第二个房间，和男子对话会获得2个巢穴球。

●旅馆西边的大浪海滩是本作新增的巨翅飞鱼冲浪场所，当四个场所全部得到冠军还会获得冲浪皮卡丘。以后可以玩时记得回来挑战。准备离开时发生骷髅队捣乱事件，打败骷髅队手下后，管理员姐姐给了美味之水作为奖励。因为她不再挡路，原来的路也可以走过去，可以拿到白色香草。旁边还有个拳海参可以互动。

●回到古兹马家附近，和看着古兹马家院子的大叔对话，开启找喵喵任务→和房屋左下的小姐姐对话得知喵喵跑车子那边去了→先来到汽车旅馆停放的汽车前，正面对着汽车会出现按A的提示，对视之后喵喵跑开→来到提供情报的小姐姐左边发现喵喵，选择"喵呼"，喵喵会平静下来，而主人也会赶到，给了主角速度强化、力量强化和特攻强化作为奖励。

●解决喵喵事件后上行的岔路口，左边路草地左侧的栅栏缺口，进入后可以得到活力碎片，不过从阶段跳下后会立即跟训练家发生对战，如果此时体力不多最好先存个档。

●树果园里和园长对话会获得橙橙果。接下来的树果大师挑战需要的柿仔果就在园长身旁，给园长后获得文柚果。房屋里右下的信使鸟那里可



以得到活力碎片，此外旁边墙上还有霸主贴纸。而在拿房屋右边的银粉的路上，也会看到外墙还有一张霸主贴纸。

●宝可梦中心的外墙有霸主贴纸。进入宝可梦中心，从哈乌处获得了3个活力碎片。接着触发剧情，以后洛托姆的眼睛发光时点触，就可以抽取不同的洛托碰碰。咖啡吧台右边的女游客那里会接到好胜蟹的委托任务，报酬3000金钱。宝可梦中心内右边的迷你裙会要求用烈雀换摔角鹰人。

●以下的2号路训练家的战斗中要特别注意幼儿园小朋友飒瑜的飘飘球是诱引爆特性，使用接触招式打败它会受到1/4体力的伤害。

●2号道路训练家资料

训练家	宝可梦	详细位置
大姐姐子薇	萌　（Lv9，虫+妖精）	2号路
幼儿园小朋友飒瑜	飘飘球（Lv8，幽灵+飞行）	2号路
冲浪手立波	信使鸟（Lv9，冰+飞行）	2号路
绅士鸿哲	黑暗鸦（Lv10，恶+飞行）	2号路
宝可梦培育家俊楠	岩狗狗（Lv9，岩石）	2号路
迷你裙梦琪	花蓓蓓（Lv9，妖精）	2号路
幼儿园小朋友暄妍	小福蛋（Lv8，一般）	墓园
商务人士良雄	小笃儿（Lv9，一般+飞行）	墓园
宝可梦培育家培雪	皮卡丘（Lv9，电）	墓园
骷髅队手下	催眠貘（Lv9，超能力）	海滩

葱郁洞窟

●和《太阳 / 月亮》一样 版本不同，考验的宝可梦也不同。

●第一个小宝可梦在探索洞口后出现；第二个会从洞中主动扑上来。第三只需要打败骷髅队后，钻过右方的小洞，调查最后的洞口才能开战。

训练家	宝可梦
骷髅队手下	催眠貘（Lv11，超能力）

●解决第二个考验小宝可梦后。过桥下行拿到的招式学习器 31 “劈瓦”，是非常实用的格斗属性招式，对接下来打霸主宝可梦也非常有效。

●到最深处调查 Z 纯晶前 ,按下 A，对霸主猫鼬探长（Lv12，一般）/ 霸主拉达（Lv12，恶 + 一般）的激战就会展开。霸主宝可梦的体型大且有气场加持，攻击力和防御力都很高，还会召唤同伴加入对战。所以最好是用克制的格斗属性招式来速战速决。

●战胜霸主宝可梦后，获得了一般 Z 纯晶，给使用相应一般属性招式的宝可梦携带，就可以使出 Z 招式 “究极无敌大冲撞” 了。此外伊利马还会送给 10 个超级球。

●出了大战霸主宝可梦的房间，又看到了两个神秘组织的家伙。这次他们做了自我介绍，《究极之日》和《究极之月》登场的人物并不相同。

●考验结束洞内就恢复了自然生态，而且从这里开始，野生的宝可梦都会进行召唤伙伴。

●通过考验获得新的 Z 纯晶后，去宝可梦中心的友好商店时会被告知增加商品种类了，以后每拿到一个新的都会如此。



3号道路

●地面有飞鸟的黑影，离得近时便会遭到飞鸟的攻击。而且这条路上的飞鸟们都比较暴力，尽量不要在此恋战。

●走过这一区域会看到一个精英训练家打扮的男子，说把3号路的训练家全部打败，会有羽栖的招式学习器。不过现在先不着急这个，先左走去美乐美乐花园吧。

●训练家资料

训练家	宝可梦
新星训练家经武	可达鸭（Lv12，水）
新星训练家诗珊	木棉球（Lv12，草+妖精）

美乐美乐花园

●之前博士说的找不到的莉莉艾就在这里，帮莉莉艾追小星云期间 。与莉莉艾对话可以直接回复。此外这里还可以获得毒针。最深处还可以进行拍照。拍照点旁边的训练家，与之对话可以选择对战。

●钻进小洞便进入了通海洞穴。围绕小星云发生剧情，神秘组织调查队的二人组与主角发生对战。《究极之月》版中和主角对战的是米翎，《究极之月》版则是达尔斯。

●在通海洞穴再走走逛逛，搜刮下道具，穿过洞穴去卡拉蔚湾，还会看到一个漂流瓶，瓶中的信上说要带给利利小镇的一个人。

●小星云也被带回了莉莉艾身边，跟莉莉艾一出美乐美乐花园，会迎来哈乌的的挑战。

●主要战斗如下：

训练家	宝可梦
剧团成员云雀	花舞鸟・啪滋啪滋风格（Lv12，电+飞行）
调查队米翎/达尔斯	多丽米亚（Lv13，一般）
宝可梦训练家哈乌	主角宝可梦之一（Lv13）、嘟蝠（Lv11，飞行+龙）、皮卡丘（Lv12l，电）

战胜哈乌之后博士来了，这时也知道接下来面对的将是和岛主哈拉对战的大考验。

3号道路

●回到3号路继续南行，一位饲养员大叔会给安抚之铃。

●临近撤掉的障碍前，一个游客会要求看勾魂眼，报酬是3000金钱。可以先接下来。

●战胜吊桥前的新星训练家，可以回来挑战精英训练家。以下是训练家资料：

训练家	宝可梦
新星训练家金新	卡蒂狗（Lv12，火）
精英训练家成弘	呆呆兽（Lv14，超能力+水）、巴大蝶（Lv14，虫+飞行）

成弘的两只宝可梦中，呆呆兽偏守而巴大蝶偏攻，整体上的战斗力还是很强的。战胜他后获得招式学习器19 “羽栖”。

利利小镇

●来到利利小镇，被告之接下来的大考验是对战格斗属性宝可梦。有飞行或超能属性会非常有利。

●如果已经在卡拉蔚湾看过了漂流瓶的信，可以和镇子最左房屋里灶台前的老奶奶对话，然后得到星星沙子。

●挑战岛屿之王哈拉前，他会先帮主角回复。

训练家	宝可梦
岛屿之王哈拉	腕力（Lv15，格斗）、幕下力士（Lv15，格斗）、好胜蟹（Lv16，格斗）

●主角胜出，遗迹又传来了卡璞・鸣鸣的叫声，主角得到了第二个 Z 纯晶格斗 Z。

●获得骑行装置后能骑行肯泰罗；按 Y 键开启骑行装置，按 B 键冲刺，可以撞碎挡路的碎石。按 Y 后点击十字键图标，也可以设定快捷键，从而用十字键直接骑行，非常方便。这时可以先到处逛逛，利用骑行肯泰罗先把之前被石头挡住的地方都走一遍。比如镇子里刚才给老奶奶送信的那个房屋右边的石头，撞碎后可以拿到贴纸。

●伊利马出现邀请主角去摄影俱乐部拍张大考验的照片。也从博士那里获得招式学习器 54 “点到为止”，能把原本打到濒死的攻击打剩 1 点 HP，非常便于收服。

好奥乐市

●因为可以冲碎挡路的石头，所以也可以去十克拉山丘了。最深处除了硬石头、技能学习器23 “击落” 等道具，还有小碎钻等宝可梦，小碎钻会召唤出勾魂眼，而这正是3号路游客的支线任务，不过小碎钻在这里的出现率很低。出了最深处继续前行，再度到达最深处上层，可以获得飞行Z。

●学校里三楼的房间有男子挡路目前进不去，但书架上的皮卡丘、呆呆兽和拳海参一起去诸岛巡礼的故事槽点十足，一定要读一读。

●商业区的摄影俱乐部可以进来拍照了，可以和宝可梦摆很多姿势来拍照，之后获得道具 “我的相册”。另外俱乐部里有一个看其他地区宝可梦（非阿罗拉）出身地的女子，还有一个花环疗疗可以互动。

●虽然去下一个岛的游艇准备好了，但最终还是选择跟哈乌用巨翅飞鱼冲浪过去。



大浪海滩

●在 2 号道路的汽车旅馆，碰到名叫成也・大木的博士，告诉主角收集够 20 个贴纸就送霸主拉达。

●而和单独看海的小男孩对话，得知训练家学校闹灵异事件。回到学校会发现气氛都不对了......

●这里现在可以冲浪了。与巨翅飞鱼对话，就乘上了巨翅飞鱼。一个是注意尽可能地多翻；一个要注意落海时稳定，如果平稳下落又是下坡，会直接出红光。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

阿卡拉岛

慷待市

当冲浪到达终点，便到达了目的地阿卡拉岛的慷待海滩，不过目前做不了什么，直接下行去慷待市。

●岛屿女王丽姿和队长玛奥告诉主角，这个岛上有3个挑战，想要挑战就要穿过4号路去欧哈纳镇。

●码头有一张霸主贴纸。

●乘船处内左上两人在聊GS球和城都著名的精灵球工匠钢铁，最后会从他们那得到一个纪念球。

●旅游询问处里面的花衣服大叔就是改名的NPC——姓名鉴定师。

●时装店内右下，做服装设计的金发小姐姐想见焰后蜥，报酬10000。

●服装店对面的大妈会送一颗神奇糖果。

●宝可梦中心里有个壮汉能知道你换来的宝可梦的原主人。

听涛大酒店

●到听涛大酒店遇到从卡洛斯来此观光的吉娜和德克希欧二人组。打招呼后对战。两个版本会分别与吉娜和德克希欧对战。胜出后他们给主角的队伍回复，还给了主角全复药。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家德克希欧（究极之日）	魔尼尼（Lv15，超能力+妖精）、太阳伊布（v15，超能力）
宝可梦训练家吉娜（究极之月）	迷唇娃（Lv15，冰+超能力）、冰伊布（v15，冰）

●前往海滩的通道路边小房子上有霸主贴纸。大酒店的楼右侧也有贴纸。进入酒店内，酒店左边区域的桌子上也有贴纸。

●吧台的老板说希望有鸭嘴火兽给门口发牢骚的行李员看，给看后，受到鼓励的行李员会给主角道具木炭。

●坐电梯上到3楼，向左第一个房间，住的是配饰店老板，只要把梦幻、卡比兽、玛夏多带给他看，就会获得相应的Z纯晶，另外他阳台座椅背面有霸主贴纸。向左第二个房间的座椅旁可以拾到元气碎片。阳台右边则隐藏着体力之羽。房客正是《黑2/白2》的卫星头博士阿克罗玛。走廊左边尽头是一个可以互动的太阳珊瑚。

●向右第一间客房，不喜欢被人看见的迷你裙将主角赶出了门外，再次进去会发现已经空无一人，里面能捡到美味之水和同样隐藏在阳台右侧的瞬发之羽。向右第二个客房，老爷爷希望主角帮找到3个老同学，都是老头老太太：第一个在码头靠上方、也就是揭贴纸那里，外表是个金发姐姐；第二个是服装店里换衣间旁边的绅士大叔；第三个在慷待海滩，BP兑换摊位右下的黑衣老奶奶。全部找来后和委托的老爷爷对话，得到奖励复活草。

4号道路

●4号的道路会出现野生的伊布，还会召唤野生的月亮伊布这类的伙伴。

●训练家资料

训练家	宝可梦
行李员乔治	伪螳草（Lv14，草）
宝可梦收藏家劲勇	小卡比兽（Lv14，一般）、宝贝龙（Lv14，龙）
游客翰池	小拉达（Lv14，一般）
游客乐瑶	喵喵（Lv14，一般）
西餐厨师家和	萌虻（Lv14，虫+妖精）

皮卡丘乐园

●4号路两个游客追着撒狗粮的岔路左走，就是皮卡丘乐园。这里的皮卡丘大多数都可以互动。

●右上的皮卡丘博士处可以挑战5个问题，全部回答正确会获得皮卡丘的服饰。答案依次是：尾巴、电力袋、雷之石、颜色更浓、空木博士。

●如果扫描二维码获得小智的皮卡丘，在这里和右边的一只皮卡丘对话就可以得到专有的Z纯晶“智皮卡Z”。



欧哈纳镇

●进镇子就迎来哈乌的挑战，战胜他后获得道具要害攻击。路口左拐，会再度和骷髅队手下开战。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家哈乌	主角宝可梦之一（Lv16）、皮卡丘（Lv15，电）、嗡蝠（Lv14，飞行+龙）、伊布（Lv14，一般）
骷髅队手下	小拉达（Lv14，一般+恶）

●和上方牛棚里的大奶罐对话可以获得哞哞鲜奶，而且邀请明日再来。牛棚旁边手推车上有霸主贴纸。手推车左下的男子则会通过重量来推测打草结的招式伤害。

●发生骷髅队事件路口左边有鸭嘴火兽的房间，一层靠近楼梯和二层左上房屋里的柜子上也都贴有霸主贴纸。和尽头的两只鸭嘴火兽中右边的对话，可以获得先机球。

欧哈纳牧场

●哞哞广场中，玛奥会给主角长毛狗骑行装置，骑上后按B键就会开始长毛狗搜寻，当有隐藏道具时会出现叹号，越近叹号闪得越急促，达拾取地点时长毛狗就会吠叫。

●与左上的肯泰罗对话还会发生剧情，与肯泰罗展开战斗。战胜后获得焦点镜。肯泰罗旁边水里的贴纸暂时还是拿不到。而牧场右侧的宝可梦培育家妹子那可以得到5个胆怯球。

●出了哞哞广场继续右走，往右到尽头会看到一张霸主贴纸。

●孵蛋圣地宝可梦寄放屋就在这里，把满足符合孵蛋条件的宝可梦一起存放在这里就会获得后代的蛋。和饲育屋柜台的妹子对话，得到一颗蛋，会孵出伊布。和饲育屋内左边的小姐姐对话会获得招式学习器10“觉醒力量”，还会鉴定宝可梦的觉醒力量输入。寄放屋门口妹子的动作改为抱怀时就表示有新蛋了。她旁边的大奶罐还可以回复。

●寄放屋右边卡车右上的骑行无法进入的角落里，有护符金币。训练家绅士伟杰左上，还有个拍照点。

●训练家资料

训练家	宝可梦
女士曼妮	小碎钻（Lv15，岩石+妖精）
宝可梦培育家友行	肯泰罗（Lv15，一般）
宝可梦培育家正良	泥驴仔（Lv15，地面）
新星训练家贝努	小约克（Lv15，一般）、小磁怪（Lv16，电+钢）
绅士伟杰	勾魂眼（Lv15，幽灵+恶）

5号道路

●刚进入5号路的大叔，在打败5号路全部训练家后才会接受挑战，打败他会获得招式学习器96“自然之力”。不过有些训练家现在还挑战不了。

●这里会与目前受雇于骷髅队的格拉吉欧首次交手。打败他之后，刚刚输给他的哈乌送给了主角3个元气碎片。

●热岩石台上可以得到招式学习器41“无理取闹”。长毛狗嗅探到的道具并不在石台上，而是在被土堆挡住的通路的另一面。而树果树右边水池里的霸主贴纸需要以后才能拿。

●5号路尽头的宝可梦中心，吧台左边的寸头男会要求用小约克换嗡蝠，吧台右边的大叔则给了好伤药。中心内右下的女子说水盆的花里有秘密，不过要早上来，《究极之日》版在现实时间的早上来即可，《究极之月》版则记得计算12小时的时差。咖啡店左下的眼镜男要看太阳珊瑚的图鉴，报酬3000金钱。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队格拉吉欧	索罗亚（Lv17，恶）、超音蝠（Lv17，飞行+毒）、属性：空（Lv18，一般）
双胞胎千晴和慕晴	木棉球（Lv15，草）、百合根娃娃（Lv15，草）
宝可梦培育家幽香	睡睡菇（Lv16，草+妖精）、芭瓢虫（Lv16，虫+飞行）
宝可梦培育家阿通	派拉斯（Lv16，草+昆虫）、圆丝蛛（Lv16，虫+毒）
新星组合千春和志强	毛头小鹰（Lv17，一般+飞行）、秃鹰丫头（Lv17，恶+飞行）

潺潺之丘

●过了桥会看到潺潺之丘的队长水莲。对话确认后，挑战正式开始，并获得可以下水的拉普拉斯骑行装置。

●试炼时不会有野生宝可梦出来挑战，而试炼中发生战斗的宝可梦也不能收服。一路上也会有训练家，可以边试炼边挑战。

●第一个试炼场地，有两个水花，上方的是滴蛛，下方的是弱丁鱼，打败之后便进入下一挑战场地，在此场地左边，即左侧出口的上方，也有拍照地点。

●第二个场地和第一个场地大同小异，不过弱丁鱼在左方。在和钓鱼大叔战斗的地方附近上岸，可以得到招式学习器57“充电光束”。

●霸主的试炼场地，这次霸主宝可梦竟然是滴蛛霸（Lv.20，水+虫），非常强悍。胜利后获得水Z，更得到钓竿和10个潜水球。

●训练家资料

训练家	宝可梦
垂钓者瀚海	泥泥鳅（Lv16，水+地面）、角金鱼（Lv16，水）
背包客南蕾	小箭雀（Lv16，一般+飞行）
垂钓者修平	蚊香蝌蚪（Lv16，水）
垂钓者庆次	鲤鱼王（Lv16，水）×3
自身训练家翰尼	长翅鸥（Lv19，水+飞行）、小球飞鱼（Lv19，水+飞行）、泥泥鳅（Lv19，水+地面）



6号道路

●回到5号路的下方，把挡路的树才怪赶跑，然后与调查团二人组发生战斗。

●哈乌正在跟骷髅队手下们对峙，接着就是2对2的大战。

●路左边草丛可以一路进入到左边地点，不仅能捡到技能学习器98“梦话”，上方进入后还能拾到隐藏道具白色喷雾。

这里面比较有难度的是调查队的一战，毒贝比的能力非常强，所以最好能有克制毒属性的宝可梦，实在没有就只能在等级上压制，否则绝对是苦战。

●训练家资料

训练家	宝可梦
调查队米翎/达尔斯	毒贝比（Lv20，毒）
骷髅队手下	催眠貘（Lv17，超能力）
舞者亲子卉婕和依柔	胖丁（Lv17，一般+妖精）/宝宝丁（Lv16，一般+妖精）
宝可梦培育家威康	甜竹竹（Lv17，草）、咩利羊（Lv17，电）
大姐姐依凝	卡拉卡拉（Lv17，地面）
舞者翩翩	花舞鸟–呼啦呼啦风格（Lv17，超能力+飞行）

皇家大道

●皇家对战的宝可梦中心有一个大叔要用泥泥鳅换玛瑙水母，友好商店则出售制造四种天气的招式学习器。

●花坛右边会再次遇到剧团成员云雀，她会再度提出对战申请，虽然依然是花舞鸟，但换成了呼啦呼啦风格，属性也相应地改变了。花坛下方则是拍摄点。

训练家	宝可梦
剧团成员云雀	花舞鸟–呼啦呼啦风格（Lv18，超能力+飞行）

●马拉萨达店内上方最右位置，给戏份超多的马拉萨达女粉丝哞哞鲜奶，会获得大马拉萨达。

●和宝可梦发烧友俱乐部正中的会长对话，当宝可梦的亲密值高，他会认定你是发烧友俱乐部的会员。拍照可以使用发烧友俱乐部会员的限定背景了。

●皇家巨蛋里，“皇家蒙面人”会教主角皇家对战。并扯上一旁冷眼旁观的格拉吉欧和楼上看热闹的哈乌，正好四个人打一场。

●对战完，火焰队长卡奇出现并邀请主角去接受考验。

●皇家巨蛋一楼左侧最里边，以及二楼的右侧，都有霸主贴纸。超市后院也有霸主贴纸和道具。

●出了皇家巨蛋向右走，一个黑暗鸦可以互动。

●超值超市里常年半价打折。给店里一只要钱的引梦貘人 1000，会得到招式学习器 44“睡觉”。引梦貘人右下的店员则会在对话后给予茄番果。

维拉火山公园

●最顶层和右边的小姐姐对话会给宝可梦回复。

●这里的霸主考验是舞蹈，每答对一道题就会进入一场战斗，答案依次为：中间的嘎啦嘎啦、张开嘴巴的样子、大宝可梦。最终面对霸主嘎啦嘎啦（Lv22，火+幽灵）后，不仅耐久和攻击都很高，召唤的宝可梦焰后蜥也兼有速度和攻击力。胜出后获得了火Z以及10颗先机球，并且可以骑行喷火龙了。

●下山路上的火山右边，有招式学习器39“岩石封锁”和拍照点。

●之前需要钓竿拿到的三个霸主贴纸，现在也都可以通过喷火龙方便地飞去取了，分别位于：伊利马队长家豪宅外泳池里，哞哞广场肯泰罗旁边水里，5号道路树果树右边水池里。

●离开火山公园，度假地主人莫恩出现，宝可梦度假地也开启了。

●训练家资料

训练家	宝可梦
游客秀珍	喵喵（Lv19，一般）
精英训练家约翰	嗡蝠（Lv20，飞行+龙）、勇基拉（Lv21，超能力）
登山男一峰	石丸子（Lv19，岩石）、腕力（Lv19，格斗）
登山男地毅	鸭嘴火兽（Lv19，火）

7号道路

●在这种浅到可以见底的海面上骑乘乘龙时，可留意下海底的道具。

●训练家资料

训练家	宝可梦
泳裤小伙子哲洋	野蛮鲈鱼（Lv18，水）、可达鸭（Lv18，水）
比基尼姐姐沧琴	保母曼波（Lv19，水）
泳裤小伙子大河	溜溜糖球（Lv18，虫+水）
比基尼姐姐泉莉	大舌贝（Lv18，水）

8号道路

●8号路会碰到卫星头科学家阿克罗玛，会送给主角招式学习器43“蓄能焰袭”。

●路边一个小孩子跟父亲吵着要看智挥猩（究极之月）/投掷猴（究极之日），报酬是神奇糖果。

●路旁的房车厢内，以太基金会的人会委托主角去树荫丛林收服黏黏宝给她看，报酬5000。而另外正在被照顾的六尾，第一天给它大马拉萨达；第二天选择和它一起玩；第三天它就会被以太的妹子送回雪山，以后在拉纳基拉山顶的宝可梦中心右下会看到它和以太基金会的妹子，可以与它互动。

●车厢外有霸主贴纸和拍照点。

●女性精英训练家则要主角打倒8号道路的全部训练家才应战，战胜后会送给主角招式学习器58“自由落体”。

●游客站立的路口下行可以到达化石研究所，可以将宝可梦化石复原为活的宝可梦。车厢后有道具、隐藏道具以及霸主贴纸。

●宝可梦中心内，柜台左下的背包妹子希望用阿柏怪换喇叭鸟。

●出了宝可梦中心，和左边的小孩对话进入对战，胜利后小孩的哥哥来了，给了主角木子果。

●汽车旅馆左侧后院有道具还有一个挥高尔夫球杆的训练师别漏了。当把8号路的训练家全部打败，记得回去挑战女精英训练家欣爱。

●汽车旅馆下边的海滩上有胆小虫，但是被发现会很快跑进洞穴，所以要看准了骑乘宝可梦来追。要注意，当胆小虫损失超过一半HP时会退场跑掉，把握不好攻击的力度，可以直接扔先机球或高级球。

●这里下海虽然可以时下会被石头堵着，当下可活动浅海区域内的陆地上有双打的训练家，左下可以在海底获得水之石。

●通关后会再次在8号路遇到阿克罗玛，获得盖努赛克特的水流卡带、闪电卡带、火焰卡带和冰冻卡带。

●训练家资料

训练家	宝可梦
背包客小春	伊布（Lv20，一般）
新星训练家才捷	小木灵（Lv20，幽灵+草）、喇叭啄鸟（Lv21，一般+飞行）
新星训练家尼可儿	童偶熊（Lv21，一般+格斗）
研究员旭宇	冰雪龙（Lv20，岩石+冰）、菊石兽（Lv20，岩石+水）
幼儿园小朋友毅广	袋兽（Lv19，一般）
高尔夫球手辉刚	咕咕（Lv20，一般+飞行）
高尔夫球手玛丽雅	天然雀（Lv20，超能力+飞行）
空手道亲子修特和浩南	腕力（Lv21，格斗）、腕力（Lv19，格斗）
精英训练家欣爱	火箭雀（Lv23，火+飞行）、大嘴雀（Lv22，一般+飞行，飞行Z）

树荫丛林

●考验的内容是收集 3 样东西：芒芒果、甜甜蜜和大根茎。自己包里有的不可以，一定要在这里采集的才行。

●芒芒果就在发生剧情后的最前方，采集芒芒果的区域的左上有个拍照点。同样是因为考验期间不会出现随机的野生宝可梦，所以道具尽可能在考验时拿到。区域里还有很多芒芒果，不过只需要一个就够了。拿到芒芒果后和玛奥对话，就会进入下一个甜甜蜜的采集地点。拿到后同样跟玛奥对话，之后进入下一个大根茎的采集区域。往前走回发现好多树才怪，调查任意一个后得到大根茎。

●拿到食材的玛奥和送来食材的卡奇、水莲一起开始了烹饪，而在检查食材期间，所有盯上食材的宝可梦都会找上门来。对应如上表。

材料	宝可梦
芒芒果	伪螳草（Lv17，草）
甜甜蜜	伪螳草（Lv21，草）
大根茎	树才怪（Lv24，岩石）

●香味飘出时，巨大的霸主兰螳花（Lv24，草）也出现了。战胜霸主兰螳花完成考验 获得了草 Z、10 个巢穴球，之后库库伊博士还来此送来了招式学习器 67“修长之角”。

●考验后先不着急离开，先在树荫丛林抓些草系的宝可梦，当出现摇草时，就是智挥猩 / 投掷猴了，收服后记得拿去给 8 号路的父子看。深处有一个被青苔覆盖的大石头，伊布在此附近升级就可以进化成叶伊布。而考验时拿甜甜蜜的区域的左侧靠上有个树洞，钻过去能拿到招式学习器 86“打草结”。

5号道路

●从树荫丛林出来后可以继续把之前5号道路未完成的部分走完。这里有三个训练家，全部打败，从台阶跳到之前去潺潺之丘考验的路段，和最开始的大叔对话，他就会和主角对战，打败他会给主角招式学习器96“自然之力”。

●训练家资料

训练家	宝可梦
短裤小子弘人	虫电宝（Lv20，虫+电）
精英训练家玉葵	黏黏宝（Lv22，龙）、仙子伊布（Lv23，妖精）
登山男岳铭	幕下力士（Lv21，格斗）、泥驴仔（Lv21，地面）
考验支援者正平	呆呆兽（Lv24，超能力+水）、魔墙人偶（Lv24，超能力+妖精，超能力Z）

慷待市

●巨翅飞鱼冲浪俱乐部外墙门左边有霸主贴纸记得撕掉。里边的大叔想见能刷新阿罗拉全部 4 个冲浪点记录的冲浪手。

●空间研究所左边巨大设备上和研究所右侧围墙内各有一张霸主贴纸。此外还有大蘑菇但通路比较隐蔽。

● 3 层芭内特的办公区左边墙上有霸主贴纸。

●空间研究所左边的小写字楼的 2 楼就是 Game Freak，一台员工电脑上有霸主贴纸。上方资深训练家会要求游戏图鉴填满后拿给他看。总监办公桌旁的书柜上的故事也很有意思，可以读一读。与左边区域里的小姐姐对话会得到果汁牛奶。而格斗大师模样的大叔，在通关后可以每天来挑战他。3 楼的楼梯边上有霸主贴纸。3 层的办公间是以太基金会的，柜台右边的妹子会送给一个装着出生在乌拉乌拉岛、已经去世的训练家留下的精灵球。

地鼠隧道

●进来会遇到丽姿，告诉主角去可霓可市她的店里找她。

●从遇到丽姿的位置下行左走，需要肯泰罗冲碎的岩石后面有火之石。

●到出口时，与哈乌组队对战骷髅队。胜出之后哈乌给了PP单项全补剂。

●训练家资料

训练家	宝可梦
工人鸿钧	始祖小鸟（Lv22，岩石+飞行）
工人亚毅	盾甲龙（Lv22，岩石+钢）
工人长德	地鼠（Lv22，地面+钢）、地鼠（Lv22，地面+钢）
骷髅队手下×2	阿柏蛇（Lv23，毒）夜盗火蜥（Lv23，毒+火）

9号道路

●地鼠隧道出来会遇到国际刑警帅哥，会给了主角一颗雷之石。

●帅哥出来的 9 号道路派出所，窗口用电脑的警察 A 说他的同事警察 B 有点怪，开启了 5 只百变怪的任务。每次发现百变怪后和坐着的警察对话，除了获得奖励，也会获得下一个百变怪的线索，而且只有获得线索后百变怪才会现形，所以每次发现百变怪之后都记得回来报道。5 个百变怪全部是 29 级，都可以收服。变作如下 NPC ：

1.9 号路派出所内上方的警察，报酬 12000。

2. 可霓可市摄影俱乐部左下的登山男，报酬 16000。

3. 可霓可市料理店柜台的厨师。报酬 20000。

4. 可霓可市按摩店的舞娘。报酬 24000。

5. 可霓可市最上方看海的丽姿，报酬 24000。作为解决全部事件的报酬，还有一个气势头带。

●训练家资料

训练家	宝可梦
警察先生春树	哈约克（Lv24，一般）
垂钓者慕雄	灯笼鱼（Lv23，电+水）、玛瑙水母（Lv23，水+毒）

可霓可市

●宝可梦中心内的以太基金会小哥要求看咕咕，报酬5000。

●左下熏香摊位的舞娘会给队伍里的第一个宝可梦按摩，每天一次，能增加亲密度。与摊位上方的女子会给看宝可梦的亲密度。

●料理店点餐后会获得两个心之鳞片，另外吧台里有张霸主贴纸。

●左边下数第3家店就是丽姿的宝石店。进门得知丽姿约定在回忆之丘的生命遗迹，并获得全满药。正对门的柜台，左手边可以买水火叶雷四种进化石，右边则可以买到头饰，对着左边的大妈则会卖化石，可以拿到8号道路的化石大叔的营地去复原。

●左侧码头边，与商务人士对话后会进入对战。之后会发现码头上的霸主贴纸。

训练家	宝可梦
商务人士越彬	珍珠贝（Lv23，水）

●摄影俱乐部内和柜台的女子对话，会得到水图章、火图章、登山男图章和草图章。柜台左边的小姐姐则可以看交换来的阿罗拉以外的宝可梦的出身地。

●到最上方海边，迷你裙少女会想看卷发的宝可梦（其实就是阿罗拉三地鼠），报酬是道具要害攻击。再次到来，会发现这个少女带了一个阿罗拉三地鼠来，但是三地鼠跟她并不亲密让她很痛苦。如果主角去理发店染了金色头发来，这位少女就会找到原因，然后送给主角柔软的沙子。而在少女身后的凳子后面，还有道具进化奇石。



回忆之丘

●有些墓碑上会有隐藏道具，一个在幼儿园小朋友瑞辰左下，一个在绅士史密斯右边和右上。

●训练家资料

训练家	宝可梦
绅士史密斯	雷伊布（Lv24，电）
幼儿园小朋友瑞辰	鸭嘴宝宝（Lv23，一般+妖精）、安瓢虫（Lv23，虫+飞行）
女士百合	多丽米亚（Lv24，一般）、花环疗疗（Lv24，妖精）
坏女孩思妙	阿利多斯（Lv24，虫+毒）
骷髅队手下	拉达（Lv24，一般+恶）

阿卡拉岛郊外

●招式学习器28“吸血”后面的石头也有隐藏道具。

●靠近生命遗迹时会跟骷髅队的干部布尔美丽打一场，这个女人的实力挺强。

●训练家资料

训练家	宝可梦
垂钓者丁治	弱丁鱼（Lv24，水）
空手道王天卓	好胜蟹（Lv25，格斗）
骷髅队干部布尔美丽	大嘴蝠（Lv26，飞行+毒）、夜盗火蜥（Lv27，火+毒）

生命遗迹

●与丽姿的大考验就在生命遗迹中进行。战胜她后获得了岩石 Z。

训练家	宝可梦
岛屿女王丽姿	太古羽虫（Lv27，岩石+虫）、触手百合（Lv27，岩石+草）、鬃岩狼人（Lv28，岩石）

豪诺豪诺度假地

●下方码头右边墙上有霸主贴纸。

●中间十字路口的左边，一个女记者正在跟皮卡丘较劲，去对话发生战斗。胜利后获得皮卡丘Z。以后带皮卡丘来，还可以学到伏特攻击。

●瞭望塔下的工作人员在招待海里扔拳海参的临时工，全部完成会得到2万奖金，每天都可以来打工。

●沙滩上方有个沙丘娃可以互动，



当互动出“心”时，它会在互动时靠近。之后就可以到它身后取下它身下压着的霸主贴纸了。

这里特别注意下比基尼姐姐惠欣（地图上是红色长发）的拳海参，特性“飞出内在物”会反弹其被打败的接触攻击的同等伤害，所以尽量用非接触攻击去战斗。

●训练家资料

训练家	宝可梦
记者库璐璐	大奶罐（Lv26，大奶罐）
比基尼姐姐爱海	大嘴鸥（Lv25，水+飞行）
泳裤小伙子荣泰	野蛮鲈鱼（Lv25，水）、蚊香君（Lv25，水+地面）
泳裤小伙子龙泰	暴鲤龙（Lv25，飞行+水）
比基尼姐姐姗川	角金鱼（Lv25，水）、海星星（Lv25，水）
空手道王任刚	猴怪（Lv26，格斗）

以太乐园

●出于保护需要，保护区还不能使用精灵球。

●保护区左下的宝石海星可以互动。

●这里会剧情出现究极之洞和究极异兽，靠近会发生了战斗，究极异兽虽然不过 27 级但能力很高，所以不要掉以轻心。

●碧珂送主角和哈乌去下一个岛继续诸岛巡礼，临行前送给了主角招式学习器 29“精神强念”。

乌拉乌拉岛

马利埃静市

●乘船处大门右侧有霸主贴纸拿到，而乘船处内与右上的秃顶大叔对话会获得珍珠。

●左走看见哈乌，对话后可以选择对战。战胜他后他会送给主角鬃岩狼人Z。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家哈乌	主角宝可梦之一（Lv30）、克制玩家主角宝可梦属性的伊布（Lv28）、雷丘（Lv29，电+超能力）、嗡蝠（Lv28，飞行+龙）、肯泰罗（Lv28，一般）



●马利埃庭园中禁止骑乘，里面也有很多训练家。训练家资料如下：

训练家	宝可梦
幼儿园小朋友佳慧	皮宝宝（Lv27，妖精）
游客情侣正赫和麻友香	六尾（Lv28，火）+六尾（Lv28，冰）
游客隆野	拉达（Lv28，一般）
游客明莉	雷丘（Lv28，电）

●服装店门旁有霸主贴纸。店内左下的眼镜男会要求看小陨星，报酬10000。

●第三排左边的是关都之道馆，道馆右边外墙外有个比较隐藏的霸主贴纸。道馆里面的布局模仿的是枯叶道馆，花1000可以挑战。战胜后可以得到了桔色徽章，以及装有汽水和宝可豆的“馆主特制”大礼包。每天可以挑战一次。训练家资料如下：

训练家	宝可梦
关都之道馆豪姬	泡沫栗鼠（Lv29，一般）
关都之道馆摩阿姬	萌虻（Lv29，虫+妖精）
关都之道馆香姬	迷唇娃（Lv29，冰+超能力）
关都之道馆千代姬	伪螳草（Lv29，草）
关都之道馆主	豪力（Lv29，格斗）

●来到图书馆门口，剧情后跟莉莉艾去图书馆。一楼楼梯下右边可以看到一张霸主贴纸。左数第一列的书架上调查有关属性相克书会获得旧照片，不过被管理员要去保管了。和右下桌前坐着的女游客对话，会得到招式学习器76“飞翔”。楼梯下的左面则看到了大木博士，他要主角给他看阿罗拉形态的猫老大，给他看（要带在队伍中）会获得道具甜蜜球。上二楼会遇到阿塞萝拉。

●出了图书馆来到左边，一个小女孩在跟妈妈聊爷爷的宝可梦，接着慷待市以太基金会那拿来的已经去世的训练家留下的精灵球中，宝可梦自己跳出来了……最后，小女孩作为感谢送给了主角心灵香草。

●图书馆的右边是马利埃市民中心，里面一只晃晃斑可以互动。和坐着的绅士大叔对话会获得道具神秘摆设。如果和宝可梦的亲密度高，和晃晃斑右上的小朋友对话会获得好友徽章。右1房间是天气教室，和金发马尾姐姐对话，依次回答潮湿岩石、冰冷岩石、炽热岩石、沙沙岩石，会获得以上问题中四种延长天气效果的岩石全，另外房间正上方还有霸主贴纸。右2则是稀有物品专卖，和右上桌子后面的坏女孩对话，桌子前的女骷髅队员会与主角对战。战胜她后会要求用100买一个神秘摆设，之后可以从右上的坏女孩那买男主角帽和各种歌剧鞋。完成的墨丹的大考验后，在左上的小孩子那里，3000就可以买来暗之石（究极之月）/光之石（究极之日）。

训练家	宝可梦
骷髅队手下	好坏星（Lv28，水+毒）

●市民中心外大门右边有个老头子，与之对话，会要求按照白色方块、白色三角、黑色三角、黑色圆圈、白色圆圈、黑色三角、黑色方块、白色圆圈、白色三角，最后回到白色方块的顺序去走。期间不要踩错，否则要重新开始。挑战胜出，就会获得5个黄金喷雾。6个图标对应的位置如下；

黑色方块	白色方块
黑色三角	白色三角
黑色圆圈	白色圆圈

马利埃静市市郊海角

●回收工厂的父子因为让吃太多的臭臭泥需要促进消化而要求与主角对战，胜出后儿子也会进行对战。胜出后获得道具弯曲的汤勺。

●回收工厂左边墙上有霸主贴纸，右边的老头子会给宝可梦们做不同风格的照片。回收站后边还有速度强化道具。

●和看海的大木博士对话，还会得到友友球。

●在乌拉乌拉海滩拾到漂流瓶后，和两棵树的右边的男子对话话发生战斗，打败他后会送给主角丸子珍珠。

●训练家资料

训练家	宝可梦
清洁员道明	破破袋（Lv28，毒）×2
清洁员杰罗	臭臭泥（Lv28，毒+恶）
精英训练家禄非	臭泥（Lv30，毒+恶）
新兴训练家大介	信使鸟（Lv29，冰+飞行）、泥驴仔（Lv28，地面）

10号道路

●刚到10号路就能接到帮老奶奶找回8只走散的童偶熊的任务。8只童偶熊全都在这段路上，看到后与之对话即可，不过有的会因为角度问题而看不到，所以要特别注意观察树后、路牌后和草丛里，全部找到后，老奶奶会送给力量头带和15000。寻找童偶熊可以和收服野生宝可梦、挑战训练家一同完成。

●树果树旁边的黑皮肤小姐姐是给回复的NPC，并不是训练家。

●来到路牌打败骷髅队，调查站牌就可以乘坐开往辉克拉尼山顶的公交车了。

●训练家资料

训练家	宝可梦
消防员炎锡	章鱼桶（Lv30，水）
大姐姐艳冰	茸茸羊（Lv29，电）
警察先生卫斯	卡蒂狗（Lv30，火）
骷髅队手下	戴鲁比（Lv29，恶+火）
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv29，飞行+毒）

辉克拉尼山

●山顶右下又看到了大木博士，送给月亮球然后消失。右上的天文台外墙有霸主贴纸。

●从下方道路走，一个资深训练家大叔要主角挑战完辉克拉尼山所有的训练家才肯接受挑战。胜出后会得到招式学习机95“大声咆哮”。

●路边的草丛里有小陨星，但其特性界限盾壳会防止进入异常状态，又喜欢自爆，所以真想捉的话，最好多买些先机球，见到了先扔一颗赌赌运气。铁哑铃则收服率低且只会一招反弹伤害的猛撞，所以打红血后不仅不易收服，对方还可能因为反弹伤害自杀掉。这两种宝可梦的收服都可以感受到制作人的恶意……另外路边还能见到招式学习器72“伏特替换”。在遇到登山男的路左边的护栏上则有霸主贴纸。

●训练家资料

训练家	宝可梦
OL瑞月	皮皮（Lv30，妖精）
登山男盛祖	小拳石（Lv30，岩石+电）
高尔夫球手嘉豪	小陨星（Lv30，岩石+飞行）×3
宝可梦收藏家卓生	投掷猴（Lv30，格斗）、智挥猩（Lv30，一般+超能力）
资深训练家汇显	猫老大（Lv33，恶）阿勃梭鲁（Lv30，恶，恶Z）

辉克拉尼天文台

●剧情后马睿因送给主角钢Z。

●这里的队长就是圆庆广场的老板马玛内。他右上的箱子上有霸主贴纸，身旁的陨石则可以让代欧奇希斯来此改变形态。

●从马玛内那出来后。回到天文台门口会发现马睿因在数虫电宝。去左下的小围栏调查三个土丘，三个虫电宝就都会出现。调查第三个时发生剧情，最后的电七在公交车的左上。

●马玛内打开了之前封闭的安全系统门，考验场所开启。这里的考验是串联虫电宝，以此来召唤霸主宝可梦。

●串联后，陆续吸引来了电击怪（Lv29，电）、电击兽（Lv30，电）和霸主托戈德玛尔（Lv33，电+钢）。战胜最后出现的霸主托戈德玛尔，获得了电Z和博士的面罩。圆庆广场也增加了代理人对战的项目。

霸主托戈德玛尔召唤的伙伴是盔甲鸟。其避雷针特性可以有效地帮盔甲鸟避掉最大的电系招式威胁，自己的尖刺防御在抵御攻击的同时也会给予近身攻击的对手反弹伤害，所以这一战如果没有火系宝可梦，会打得非常辛苦。

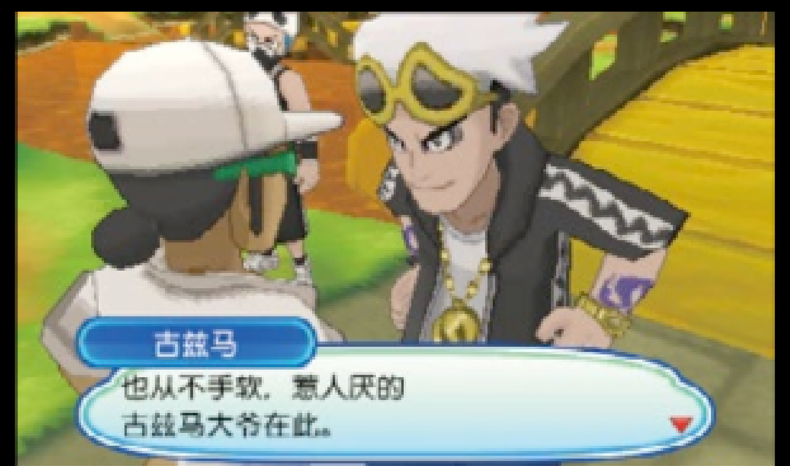
●在马利埃庭园打败古兹马后，去辉克拉尼天文台，在考验的实验室里和右下的工作人员对话，玩虫电宝的游戏，四个等级全部通过，就会获得PP极限提升剂做奖励。



马利埃庭园

●回到庭园，发生剧情与古兹马交手，打败古兹马后博士给了主角宝可梦的专用Z纯晶。

●先不用着急出庭园，右走会和一名迷你裙少女对战。打败她后，送给主角5个捕网球。



●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv34，虫+水）、雨翅蛾（Lv34，虫+飞行）
迷你裙莉莎	滴蛛（Lv28，水+虫）

11号道路

●战胜空手道王能获得到招式学习器66“以牙还牙”。此外在被一圈土和树包围的区域，可以拿到招式学习器74“陀螺球”。

●训练家资料

训练家	宝可梦
运动姐弟运珊和运凯	风妖精（Lv28，草+飞行）、裙儿小姐（Lv28，草）
幼儿园小朋友鸿福	咚咚鼠（Lv28，电+妖精）
空手道王	穿着熊（Lv30，一般+格斗）
空手道王哲司	铁掌力士（Lv30，格斗）

12号道路

●哈普乌为主角的骑行装置增添了重泥挽马，可以走乱石地形了。

●12 号路的三个路牌的杆子下的眼镜男，在主角挑战完 12 号路的训练家后接受挑战，战胜他会得到招式学习器 82 “龙尾”。

●12 号路附近的乌拉乌拉海滩是巨翅飞鱼冲浪海滩。沙滩右上可以拾到一个漂流瓶，与马利埃静市市郊海角的剧情联动。

●训练家资料

训练家	宝可梦
坏情侣莉琪和洪林	混混鳄（Lv32，地面+恶）、顽皮熊猫（Lv32，格斗+恶）
新星训练家琳雪	原盖海龟（Lv33，水+岩石）
新星训练家建东	头盖龙（Lv33，岩石）
研究员翔逸	多边兽（Lv32，一般）、三合一磁怪（Lv32，电+钢）
冲浪手港和	铁炮鱼（Lv32，水）、沙丘娃（Lv32，幽灵+地）
比基尼姐姐渚妮	宝石海星（Lv30，水+超能力）
宝可梦收藏家鸣轩	燃烧虫（Lv35，虫+火）、凯罗斯（Lv35，虫）

火特力山

●这里是一个特殊的磁场地，所以虫电宝、朝北鼻、三合一磁怪等都可以带来进化。

●汽车右边的小磁怪可以互动。地热发电厂前广场的左下有日之石，左上的破洞则是拍摄点。骑着肯泰罗撞碎门左边的岩石，会发现隐藏的霸主贴纸。

●进入到发电厂，左上看电视黄衣小女孩右边的墙上有霸主贴纸。白天时（游戏中）和左上的研究员对话，会出现小磁怪吃电事件，然后他给了主角招式学习器63 “查封”。 左下再度见到了大木博士，会给主角诱饵球。

●训练家资料

训练家	宝可梦
商务人士悟聪	落雷兽（Lv32，电）、电击兽（Lv32，电）

13号道路

●进入 13 号路和哈乌碰面，哈乌会送给全满药。

●汽车旅馆的拐角、首尾相连的两辆车的前车的车后面，各有一张霸主贴纸。

●撕下霸主贴纸的房车里，和黑衣男对话 ,会得到招式学习器 12 “挑衅”。

卡璞村

●宝可梦中心，进门左手边的大叔会用小木灵换小木灵，交换后两人的小木灵都会进化。

●宝可梦中心门外左边的资深训练家对话后可以挑战，打败他会得到讲究眼镜。

训练家	宝可梦
资深训练家绍辉	甲壳龙（Lv36，龙）、尖牙陆鲨（Lv.36，龙+地）、黏美儿（Lv36，龙）

15号水路

●一进以太之家就会被小朋友挑战。而从以太之家出来会看到骷髅队在威胁莉莉艾和科斯莫古，打败骷髅队后获得了莉莉艾赠予的 5 个豪华球。

●训练家资料

训练家	宝可梦
幼儿园小朋友文浩	电击怪（Lv30，电）
骷髅队手下	催眠貘（Lv33，超能力）

14号道路

●在14号路和路边的登山男对话，得知巨翅飞鱼冲浪玩得优秀可以得到冲浪皮卡丘，即四个冲浪点都获得冠军。

●进入14号路的左边以及超市废墟大斜坡的左边，都有隐藏道具。斜坡上方还会看到三只乌鸦围着一张霸主贴纸，此外登山男右边可以上去的地方也有霸主贴纸。

●《究极之日》版，阶梯右下会有短裤小子和一个迷路的沙丘娃，选择送它回去，剧情后小男孩会送给星星沙子。

●海中的废墟前看到了比基尼姐姐被三个轻飘飘包围，对话就会进入战斗，因为是野生宝可梦战斗，所以轻飘飘是可以收服的。战胜后从比基尼姐姐那获得红线。



●废墟里面有一个资深训练家在缅怀亡妻和过去。里面还能拾到招式学习器30 “暗影球”。

和泳裤小子的拳海参对战时还是要注意其特性，尽量避免用直接攻击将其一招干掉，免得被返死。

●训练家资料

训练家	宝可梦
资深训练家藤峻	鲶鱼王（Lv36，水+地）、乌鸦头头（Lv36，恶+飞行）
泳裤小子泰和	拳海参（Lv34，水）
垂钓者余乐	丑丑鱼（Lv34，水）、暴鲤龙（Lv34，飞行+水）
宝可梦收藏家清莱	幼基拉斯（Lv34，岩石+地）

超值超市旧址

●发生异动时，靠近异动的物品，会提示启动宝可搜索镜，相机的焦点拍准幽灵宝可梦就会进入战斗。战斗后会发现一只皮卡丘跑过，跟着皮卡丘的方向走，就会发现新的异动，进而进入下一场的调查和战斗。

●霸主是霸主谜拟 Q（Lv35，幽灵 + 妖精），它的特性画皮可以在平常状态下吃下包括 Z 攻击在内的任何攻击而不受伤害，只有进入画皮脱落的状态才会受到伤害。所以第一下攻击不用太强、尤其是不必用 Z 招式。胜出后自动回到了超市外，在阿塞萝拉处获得了幽灵 Z 和 10 个黑暗球。



哈纳伊沙漠

●堵门的女人撤掉障碍后，与之对话会给主角美味之水（过程很蛋疼）和胆怯球。

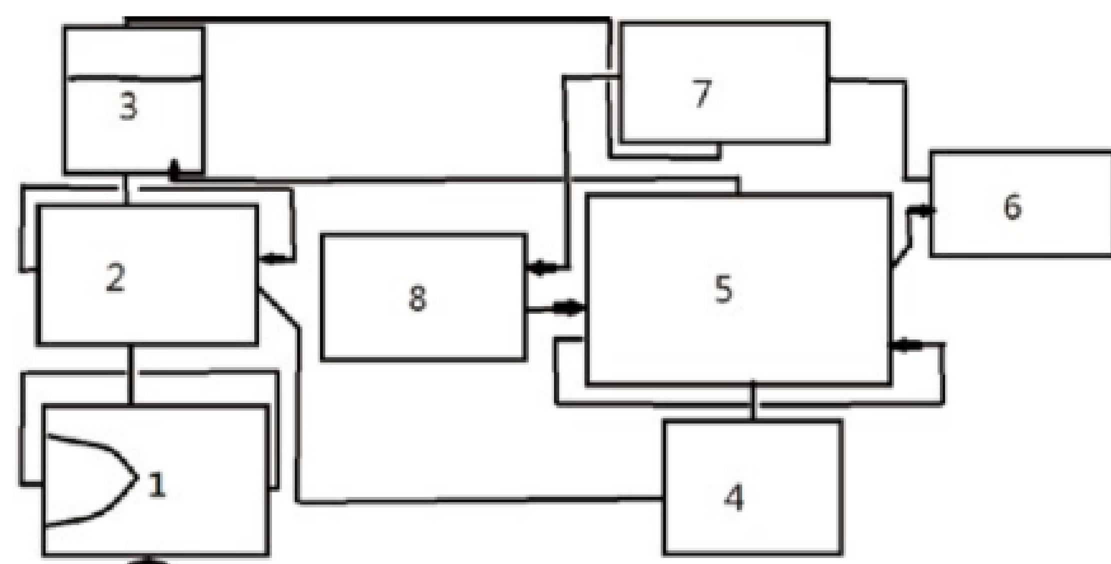
●因为这里比较复杂，所以就画了张灵魂画风的地图来配合讲解，有箭头的表示单向路。

房间1，先从右出口出去到达房间1左侧，拿到全满药后从左出口出去。向上到房间2。

房间2，左出口是回归到出口的死循环。向上则到达房间3。右出口则到达房间4。

房间3，该条路的上下其实是不通的，从2到此，在夜间时可以从登山男那获得道具防尘护目镜。从房间7来此则可以获得招式学习器85 “食梦”。

房间4，连通房间5和房间2，可以拿到厉害伤药。当带着宝可梦太阳岩（究极之日）/月石（究极之月）来此完成了迷惑的大叔的事件后，这里还可以拿到太阳石（究极之日）/月之石（究极之月）。



房间5，左出口是回归右出口的死循环。上出口则单方向去房间3。只有右出口是到达房间8。

房间6，里面有超能力Z，可以从房间5单方向到此。惟一的左出口则和房间7互通。

房间7，石滩中可以拿到彗星碎片。上行到达丰收遗迹。下行则与房间3的上半部分互通，可以拿到招式学习器85 “食梦” 。左出口则进入房间6，可拿到道具巨大珍珠。

房间8，石滩中最深处可以拿到道具巨大珍珠，惟一的来路是房间7的左出口。而该房间惟一的右出口则到达房间5。

都完成后，可以对照地图返回，如果宝可梦都收服得差不多了，也可以直接用喷火龙的飞行脱离这个迷宫，飞回以太之家。

15号水路

●来到以太之家前，与布尔美丽发生战斗。

●穿和服的网红脸男子会给主角的骑行装置里添加巨牙鲨，可以在水中按 B 冲刺时冲破岩石。以前没法去的地方现在也可以去了。

●15 号水路的海域中有一座岛，除了可以挑战岛上的冲浪手训练家，上方冲浪协会外墙还有霸主贴纸。此外还能捡到招式学习器 62 “杂技”。



●《究极之月》版的沙滩左上，一



个男孩指着一旁的沙丘娃说是他堆的沙堆，选想看后就可以与沙丘娃对战，因为是野生的可以收服，之后会留下星星沙子。小男孩的左上还有隐藏道具一般宝石。

●沙滩的另一边一个老爷子在为宝石海星发愁，需要一个会挠痒的宝可梦，能学到该技能的宝可梦如下：蔓藤怪、巨蔓藤、菊石兽、多刺菊石兽、长尾怪手、双尾怪手、鲶鱼王、魔尼尼、泡沫栗鼠、奇诺栗鼠、哥德宝宝、哥德小童、哥德小姐、卡璞·蝶蝶、虚吾伊德。起码流程中现在还没有，以后有了再来吧。



●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队干部布尔美丽	大嘴蝠（Lv37，飞行+毒）、焰后蜥（Lv38，火+毒）
精英训练家逍游	圆陆鲨（Lv34，龙+地）、嘎啦嘎啦（Lv35，火+幽灵）
比基尼姐姐沙莎	金鱼王（Lv35，水）、霓虹鱼（Lv35，水）
泳裤小子辰雄	毒刺水母（Lv35，水+毒）
冲浪手飞瀚	巨翅飞鱼（Lv36，水+飞行）
比基尼姐姐雨珠	磨牙彩皮鱼（Lv36，水+超能力）
泳装情侣由美和文安	轻飘飘（Lv35，水+幽灵）×2
精英训练家惠奈	穿山鼠（Lv36，冰+钢）、鬼斯通（Lv36，幽灵+毒）、胖可丁（Lv37，一般+妖精）

16号道路

●宝可梦中心咖啡柜台前与骷髅队发生战斗，胜出后大叔给了哞哞鲜奶。咖啡柜台左下的以太基金会的妹子想看烈咬陆鲨，给她看会获得20000的奖励。以太妹子下方坐着喝咖啡的小姐姐，与之对话会获得果汁牛奶。

●房车车厢上可以明显看到有霸主贴纸。霸主贴纸左边可以钻洞，结果一进去就被小萝莉挑战，战胜她后下行拿到招式学习器81“十字剪”。

●车内是研究基格尔德的，以后有了基格尔德再回来吧。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队手下	破破袋（Lv35，毒）
幼儿园小朋友可馨	谜拟Q（Lv34，幽灵+妖精）
研究员利塔罗	虫电宝（Lv35，虫+电）、臭臭泥（Lv33，毒+恶）

乌拉乌拉花园

●进花园时看到的高尔夫球手也是要打败花园里的全部其他训练家才接受挑战，打败他后会送火焰宝珠。

●木头铺就的道路有不少可以下到花圃的出口。第一个拐角处的钓鱼台有拍摄点。右上的湖泊里的霸主贴纸，可以在训练家OL真梨的左上位置钓到。

●花园右上方可以去日轮湖（究极之月）/月轮湖（究极之日），进入第一个房间可以拿到招式学习器03“精神冲击”后就可以退回来了，继续深入也什么不会发生。



●训练家资料

训练家	宝可梦
OL真梨	煤炭龟（Lv36，火）、风妖精（Lv36，草+妖精）
舞者米莱依	花叶蒂（Lv36，妖精）
迷你裙丽诺	狃拉（Lv35，冰+恶）、树枕尾熊（Lv35，一般）
剧团成员云雀	花舞鸟–热辣热辣风格（Lv36，火+飞行）
高尔夫球手飞鸿	铁掌力士（Lv39，格斗）、胡地（Lv39，超能力）

17号道路

●从17号路到魄镇都会一直是下雨天，要注意战斗中对招式的影响（火属性威力×0.5，水属性威力×1.5，打雷与暴风必中）。

●派出所的电脑上有霸主贴纸。另外警局外的木箱上也有霸主贴纸，但容易被警局的招牌挡上，所以要留意。

●女骷髅队手下的左边、魄镇外边的一堆石头用肯泰罗撞破后，会看到霸主贴纸。

打败守门的双人战的骷髅队二人组后，来了一个面瘫大叔，确认了主角的决心后，帮主角把门打开了。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队手下	好坏星（Lv36，水+毒）、臭泥（Lv36，毒+恶）
骷髅队手下	小拉达（Lv36，一般+恶）、鬼斯通（Lv36，鬼+毒）
骷髅队手下	阿柏蛇（Lv36，毒）
骷髅队手下×2	滑滑小子（Lv36，恶+格斗）/驹刀小兵（Lv36，恶+钢）

魄镇

●左下位置钻过洞后的左上的墙上有霸主贴纸。宝可梦中心外墙上也有贴纸。

●宝可梦中心可以花10块钱回复，中心吧台和咖啡柜台之间也有霸主贴纸。

●宅邸大门的右边墙上，还有一张霸主贴纸。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队手下	圆丝蛛（Lv36，虫+毒）
骷髅队手下	破破袋（Lv36，毒）
骷髅队手下	催眠貘（Lv37，超能力）
骷髅队手下×2	大嘴蝠（Lv37，毒+飞行）/拉达（Lv37，恶+一般）
骷髅队手下	阿柏蛇（Lv37，毒）、夜盗火蜥（Lv37，毒+火）
骷髅队手下	伪螳草（Lv37，草）、好坏星（Lv37，水+毒）

可疑宅邸

●从左边去到宅邸外，除了获得亭子下的冰之石，冲破窗下的石头可以拿到三张霸主贴纸。蓝色箭头附近有隐藏的神奇糖果，这也是魄镇惟一的隐藏道具。

●回到宅邸，楼梯左边的门进入后，向右出去就可以拿到之前看得到拿不到的霸主贴纸了。继续往右的房间里获得密语：向尾喵可可、什么都回答NO！



●去最左边的两个房间。左上房间有密语“毒击”，而下边房间可以获得道具活力块。

●二楼最左上的房间里可以拿到招式学习器36“污泥炸弹”。左边最下方的房间还有一个骷髅队手下会挑战主角，战胜他后除了拿到道具，也可以从中读到密语“甜竹竹”。

●从二楼中间向下，回答挡路的骷髅队员的密语，依次是毒击、甜竹竹、向尾喵可可，最后选“NO!”，挡路的就会放行通过。通过后阳台上左走可以拿到霸主贴纸。

●从窗子进入宅邸上行进入房间，和骷髅队老大古兹马的对决，他的具甲武者虽然强悍，但损血过半就会发动特性退场换上其他宝可梦，所以压力也不是很大。打败他调查宝箱里发光的道具获得虫Z。坐上古兹马的位置还会发生有趣插曲。

●一楼向左出去和右上骷髅队员对话，会发生剧情并与骷髅队手下发生战斗，剧情后还给了主角全满药。

●左侧的汽车旁边还多了一个可以互动的智挥猩。斜停在路中间的卡车的左下院中则多了一个衬衫男鑫磊，对话后进入战斗，战胜他之后，他会以5000的价格卖给主角巨大金珠，每天都可以来与他战斗然后买巨大金珠。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队手下	夜盗火蜥（Lv38，毒+火）、伪螳草（Lv38，草）
骷髅队手下	催眠貘（Lv38，超能力）
骷髅队手下	破破袋（Lv38，毒）、戴鲁比（Lv38，恶+火）
骷髅队手下	小拉达（Lv38，恶+一般）
骷髅队手下	拉达（Lv38，恶+一般）
骷髅队手下	鬼斯通（Lv38，幽灵+毒）、臭泥（Lv38，毒+恶）
骷髅队手下	滑滑小子（Lv38，恶+格斗）
骷髅队手下	圆丝蛛（Lv38，虫+毒）、驹刀小兵（Lv38，恶+钢）、大嘴蝠（Lv38，毒+飞行）
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv41，虫+水）、雨翅蛾（Lv41，虫+飞）、凯罗斯（Lv41，虫）
骷髅队手下	滑滑小子（Lv40，恶+格斗）
商务人士鑫磊	小灰怪（Lv40，超能力）、金属怪（Lv40，钢+超能力）

以太之家→马利埃静市

●打败格拉吉欧后，他邀请主角同去拯救科斯莫古。

骷髅队格拉吉欧　大嘴蝠（Lv42，飞行＋毒）、索罗亚克（Lv42，恶）、属性：空（Lv42，一般）

●来到了马利埃港口，面瘫大爷墨丹以岛屿之王的身分向主角发起挑战，于是乌拉乌拉岛的大考验开始了！胜出后墨丹送给了主角恶Z。格拉吉欧则告诉众人莉莉艾并不在骷髅队的魄镇，而是在以太乐园。

训练家	宝可梦
岛屿之王墨丹	勾魂眼（Lv43，鬼+恶）、混混鳄（Lv43，地面+恶）、猫老大（Lv44，恶，恶Z）

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

以太乐园

B1F：码头

●从港口一出去，就被这里的人视作入侵者而进入战斗。

●与泊船位对应的左下方方，可以获得招式学习器06“剧毒”和特攻强化，正上方则有神奇糖果。

●训练家资料

训练家	宝可梦
以太基金会职员	三地鼠（Lv40，地面+钢）、铳嘴大鸟（Lv40，一般+飞行）
以太基金会职员	变隐龙（Lv40，一般）、长毛狗（Lv40，一般）
以太基金会职员	阿柏怪（Lv40，毒）、兰螳花（Lv40，一般）
以太基金会职员	火暴猴（Lv40，格斗）
以太基金会职员	风速狗（Lv41，火）
以太基金会职员	派拉斯特（Lv40，虫+草）、树才怪（Lv40，岩石）、随风球（Lv40，幽灵+飞行）

1F：入口

●跟着格拉吉欧乘电梯到1层发生剧情，与分部长扎奥博对战。之后可以下到B2了。

训练家	宝可梦
以太分部长扎奥博	引梦貘人（Lv43，超能力）

●1层下方有回复的以太职员，自由活动时可以来此回复。



B2层：研究室区域

●去右边的走廊会与以太基金会的职员发生三连战。之后按照格拉吉欧的分配去调查第二个实验室，会和哈乌联手与两个职员进行2V2的战斗。胜利后可以从书架和电脑看到以太的大量内幕资料。

●训练家资料

训练家	宝可梦
以太基金会职员	臭臭泥（Lv41，毒+恶）
以太基金会职员	三合一磁怪（Lv41，钢+电）
以太基金会职员	多边兽Ⅱ（Lv41，一般）
以太基金会职员×2	樱花鱼（Lv41，水）/猎斑鱼（Lv41，水）

1F：入口

●到1楼，再度和哈乌联手进行2V2。打败职员后，碧珂来帮主角回复了体力，并告诉大家莉莉艾就在理事长露莎米奈那里。

●上行又是二连战，而且都是2V2。第一场是和格拉吉欧组队，第二场和哈乌组队。

●训练家资料

训练家	宝可梦
以太基金会职员×2	太古羽虫（Lv27，岩石+虫）/触手百合（Lv41，岩石+草）
以太基金会职员×2	电击兽（Lv42，电）、雷电兽（Lv42，电）/鸭嘴火兽（Lv42，火）、黑鲁加（Lv42，恶+火）
以太基金会职员+扎奥博	安瓢虫（Lv42，虫+飞行）、沙基拉斯（Lv42，岩石+地）/念力土偶（Lv44，地+超能力）、引梦貘人（Lv45，超能力）

1F：室外

●左下和右下的道具可以先拿到，右下的大嘴鸥可以互动。

●上行会与骷髅队的人发生战斗，打败两个杂兵后，会和老大古兹马发生战斗。

●训练家资料

训练家	宝可梦
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv42，飞行+毒）
骷髅队手下	拉达（Lv42，恶+一般）
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv45，虫+水）、凯罗斯（Lv45，虫）、锹农炮虫（Lv45，虫+电）、雨翅蛾（Lv41，虫+飞）

●这周围什么道具也没有，不必到处搜索，直接上行即可。

1F：露莎米奈宅邸

●进入露莎米奈的豪宅，与调查队二人组碰面并发生对战。

训练家	宝可梦
调查队米翎/达尔斯	毒贝比（Lv47，毒）

●战胜调查队继续进入房间发生剧情，最后露莎米奈而为了展示强大，直接点名和主角对战。战斗之后拉上古兹马进入了究极之洞。

●训练家资料

训练家	宝可梦
以太理事长露莎米奈	皮可西（Lv47，妖精）、美纳斯（Lv47，水）、长耳兔（Lv.47，一般）、穿着熊（Lv47，一般+格斗）、裙儿小姐（Lv47，草）

1F：室外

●在和莉莉艾促心长谈时，格拉吉欧送来了太阳之笛（究极之月）/月亮之笛（究极之日），并给了主角大师球。然后准备船送大家去波尼岛。乘电梯到B1的码头，这次船在左边。

●离开室外回到1F入口时，和刚进门的房间大门右边的以太职员对话可以获得道具大葱。一直下行到室外，左上和右上也各有一个道具可拾取。

波尼岛

海洋居民之村

●渔村中央会遇到茉莉队长。

●第三行左边的猎斑鱼船的最左边的箱子上有霸主贴纸，进去后左上箱子上也有一张贴纸。和男子对话得到熔岩增幅器和电力增幅器，分别是鸭嘴火兽和雷电兽的进化道具。而和女子对话，则会入手化石翼龙。

●猎斑鱼门口的大妈要看三只贴在一起的电属性宝可梦——有三合一磁怪的话就拿来给大妈看吧，之后会获得解麻药。回来再度和她对话，她又要看焰后蜥，报酬是烟雾球。

●三行右边的地震鲶鱼船就是茉莉的家，门左边有霸主贴纸。房间右下也有霸主贴纸。

●第二行左边的吼鲸王船是料理店，饭后会获得心之鳞片。餐厅内的一只滴蛛可以互动。下方箱子里也有霸主贴纸。

●第二行右边的大钢蛇船。上方的箱子后面有霸主贴纸。和厅内左边的女子对话，选“是”会获得吉利拳；右边的女子则想看非阿罗拉形态的雷丘，给她看后会获得阿罗拉雷丘的专用Z纯晶阿罗拉Z。从下方的门出去，右边可以拿到招式学习器91“加农光炮”。

●宝可梦中心的友好商店右边的店员会售卖冥想、暴风雪、日光束、尖石攻击等实用的强力招式。中心柜台右下的秃顶大爷可以教给烈空坐的超级进化重要招式画龙点睛。咖啡店和中央柜台之间的精英训练师处，可以学到龙系大招流星群。而在通关后咖啡店左边还会出现可以挑战的观光客，战胜他的异色蛋蛋后会得到6颗金珠。

●第一行右边的箱子上有霸主贴纸。而上方材料场右上的女性则会用无壳海兔来换布鲁皇。

波尼原野

●其中莉莉艾右下的舞女需要打败波尼原野的全部训练家才接受挑战。中间部分的大平原有两个精英训练家，右边进入古城前有一个西餐厨师，左侧海边则有一个精英训练家和一对卡波耶拉情侣。

●这里向左是的波尼海滩是波尼岛的巨翅飞鱼冲浪地点，海滩上有三个隐藏道具和一个黄金喷雾。右下出口则通往波尼古道，进入古道前端上有霸主贴纸。

尤利娅的宝可梦是四只不同风格不同属性的花舞鸟，因为携带有气势披带所以打起来会更困难。战胜她后，会得到气势披带作为奖励。

●训练家资料

训练家	宝可梦
精英训练家斯嘉丽	灰尘山（Lv45，毒）、超坏星（Lv46，毒+水，毒Z）
精英训练家彦钧	布鲁皇（Lv45，妖精）、巨牙鲨（Lv45，水+恶）、电龙（Lv46，电）
西餐厨师世宝	蛋蛋（Lv44，草+超能力）、蝶结萌虻（Lv44，虫+妖精）
精英训练家秀赫	热带龙（Lv45，草+飞行）、裙儿小姐（Lv46，草）
卡波耶拉情侣华莲和完治	功夫鼬（Lv45，格斗）/功夫鼬（Lv44，格斗）
舞者尤利娅	花舞鸟-热辣热辣风格（Lv46，火+飞行）、花舞鸟-啪滋啪滋风格（Lv46，电+飞行）、花舞鸟-呼拉呼拉风格（Lv46，超能力+飞行）、花舞鸟-轻盈轻盈风格（Lv46，幽灵+飞行）

波尼古道

●哈普乌的奶奶给主角骑行装置增加了怪力，以后可以推开那些挡路的巨石，而宝可梦的骑乘装置也都终于齐了。

●进入哈普乌的家，奶奶会讲述很多过去的故事。然后送给主角心之鳞片。无论什么时候，和哈普乌家里的大奶罐对话，都可以进行回复。哈普乌家室内奶奶的右边和卧室的两张床之间，院子的右下和左上木桶，以及左上院墙外的水井上方，都有霸主贴纸，总共5张。而绕过院墙，水井上方有贴纸的墙的另一边，可以获得光之石。对应的另一边的岩柱右边，则有隐藏的全满药。

●而正对大峡谷的道路的左下废墟最深处有胆怯球。下方的废墟则通过波尼鼓浪沿岸到达。而道路右边靠上的废墟，宝可梦训练家庆丰会透过墙洞与主角发生战斗。庆丰右上的墙贴有霸主贴纸，他身后的波尼树林只有获得冠军后才可以进入。

训练家	宝可梦
宝可梦收藏家庆丰	爆炎龟兽（Lv44，火+龙）

波尼鼓浪沿岸

●从右上可以去波尼古道的废墟内取得招式学习器55“热水”。另外这里有不小的概率出现阳小虫。

●通关后来这里会发现多了秘传姐妹，对战后会获得招式学习器98“攀瀑”和招式学习器94“冲浪”。

●训练家资料

训练家	宝可梦
游客泉蕊	穿山鼠（Lv44，地面）、猫老大（Lv44，一般）
泳裤小子	毒藻龙（Lv44，毒+龙）

训练家	宝可梦
比基尼辣妹组合茜旋和潮音	电灯怪（Lv49，水+电）/霓虹鱼（Lv48，水）

彼岸遗迹

●进入遗迹身处发生剧情，哈普乌成为守护神认定的岛屿女王。

●在看了露莎米奈留给的笛子后，哈普乌告诉二人：另一支笛子在椰蛋树岛。

椰蛋树岛

●回到海洋居民之村，剧情后左走和茉莉对话，接着团长出现，然后乘上鲤鱼王船到达了椰蛋树岛，

●调查晃个不停的椰蛋树进入战斗，不过对手并不是椰蛋树而是凯罗斯，打败或收服凯罗斯后椰蛋树复原。

●正上方的小洞窟可以用长毛狗嗅探大珍珠。而站在小山下的椰蛋树为了报恩，会把主角在低层和高层之间进行运送。向右上冲破石头，用长毛狗可以嗅探到隐藏道具。而这条路拐个大弯把最深处的岩石撞碎，就会露出霸主贴纸。

●在最上方取到笛子后，发现海面出现了彩虹。

波尼古道

●回到海洋居民之村，按照茉莉的指引，现在可以去波尼祭坛吹响这两个笛子了。而到波尼古道的大峡谷入口前，还会和骷髅队打两场。

战胜了骷髅队的手下们，布尔美丽竟然出现了，把毒Z给了主角。莉莉艾也帮助主角回复，接下来就正式闯波尼大峡谷了。

训练家	宝可梦
骷髅队手下	阿柏蛇（Lv45，毒）
骷髅队手下	伪螳草（Lv45，草）、拉达（Lv44，恶+一般）、戴鲁比（Lv45，恶+火）、好坏星（Lv45，水+毒）、大嘴蝠（Lv45，飞行+毒）

波尼大峡谷

●波尼大峡谷是继火特力山后的第二个强磁场地，所以三合一磁怪、朝北鼻和虫电宝也都可以在这里升级进化。

●进入大峡谷，调查队二人组会再次向主角宣战。

训练家	宝可梦
调查队米翎/达尔斯	毒贝比（Lv49，毒）

●先不用着急进入洞里，洞口左边弯着的树木下边可以钻过，拿到招式学习器 93 “疯狂伏特”。

●走出和登山男驭岭对战的山洞后，能看到洞右边也有一个小洞、会进到登山男那个洞窟的另一边。下行出小洞，到室外封闭的小空间，可以拿到招式学习器 99 “魔法闪耀” 和隐藏的特防强化。

●在莉莉艾跟上并发生剧情的桥的中间是拍照点。

●在三个可推动的巨石的右下的洞口出去，可以拿到黑暗球。

●连续三个训练家战斗的左下方有小洞可以钻过去，在骷髅队员的右上的两块巨石之间可以拿到隐藏道具防御强化。继续深入来到水塘边，里面有两个垂钓点，两个训练家：除了空手道王忠义，在水面还可以与冲浪手搏洋战斗。并获得神奇糖果和招式学习器 35 “喷射火焰”。

●打败三个训练家继续进入就是考验之地，野生的宝可梦为心鳞宝和鳞甲龙。与第一个心鳞宝战斗的右上的洞内可以拿到招式学习器 02 “龙爪”，对于接下来对龙属性宝可梦的对战还是很有利的。当要拿 Z 纯晶时，霸主杖尾鳞甲龙（Lv48，龙 + 格斗）出现。战胜它后获得了龙属性的 Z 纯晶——龙 Z。

●训练家资料

训练家	宝可梦
资深训练家元浩	大宇怪（Lv47，超能力）、诅咒娃娃（Lv47，幽灵）
背包客迷蝶	晃晃斑（Lv45，一般）
精英训练家肯特和艾米	九尾（Lv47，冰+妖精）、穿山王（Lv47，冰+钢）
登山男驭岭	镰刀盔（Lv46，岩石+水）、怪颚龙（Lv46，岩石+龙）
资深训练家婷钰	天然鸟（Lv46，超能力+飞行）、白海师（Lv48，水+冰）、袋兽（Lv48，一般）
精英训练家秀子	大嘴娃（Lv47，钢+妖精）、玛狃拉（Lv48，冰+恶）
研究员弘志	自爆磁怪（Lv46，电+钢）
坏女孩安娜	头巾混混（Lv46，恶+格斗）
坏男孩天成	流氓熊猫（Lv46，格斗+恶）、铁螯龙虾（Lv46，水+恶）
空手道王力辉	蚊香泳士（Lv47，水+格斗）
骷髅队手下	驹刀小兵（Lv46，恶+钢）
空手道王忠义	好胜毛蟹（Lv47，格斗+冰）
冲浪手搏洋	哥达鸭（Lv47，水）
精英训练家博远	隆隆石（Lv47，岩石+电）、拉普拉斯（Lv48，水+冰）
资深训练家少茹	烈箭鹰（Lv48，火+飞行）、吼鲸王（Lv48，水）、冰伊布（Lv48，冰）
资深训练家毅仁	猫头夜鹰（Lv48，一般+飞行）、沙漠蜻蜓（Lv48，地+龙）、呆呆王（Lv48，水+超能力）、耿鬼（Lv48，幽灵+毒）

月轮/日轮祭坛

●祭坛上没有任何其他道具和隐藏道具，直接去自己的位置吹笛子就可以了。

●小星云在一片光芒中进化成了露奈雅拉（究极之月）/索尔迦雷欧（究极之日），接下来发生剧情，露奈雅拉/索尔迦雷欧被奈克洛兹玛吸收，成为月食奈克洛兹玛（Lv50，超能力+幽灵）/日食奈克洛兹玛（Lv50，超能力+钢）。因为无法收服，所以尽管放开手去打。

●打败奈克洛兹玛后，奈克洛兹玛消失，剧情之后调查队的人帮主角开启了空间跳跃，可以去其他异世界。

究极之洞

●究极之洞中通过倾斜主机来进行操作，当陀螺仪感应发生偏差，还可以按 A 键进行复位调整。如果陀螺仪操作不习惯，也可以飞回到慷待市，去 Game Freak 和左下的以太基金会的男子对话，可以切换成摇杆操作。

●穿行本身是一个吃能量的迷你游戏，获得圆形能量速度会更快，可以前进到更远的地方。但碰到噼哩噼哩的东西就会减速。大的洞穴是时空洞，靠近就会被吸进去。不同颜色的时空洞，会空间跳跃到各种各样的异世界。时空洞根据珍奇程度分为 4 个等级。

●因为是剧情铺垫，所以在究极之洞中一路前行，不用怎么躲闪，就可以到达究极大都会。

究极大都会

●奈克洛兹玛就在大都会的大厦顶，挑战之前可以和右边的调查队的人对话回到阿罗拉。

●此时的奈克洛兹玛已经是究极奈克洛兹玛（Lv60，超能力+龙），各方面能力都极高，754的种族值加上气场加成，稍微差一点的都会被它秒掉，可以说是一周目最难的一战。尽量用自己得意的宝可梦来等级压制吧。

●打败了奈克洛兹玛后，调查队的人将毒贝比送给主角作为报答。更告知小星云和奈克洛兹玛都已经很虚弱地回到阿罗拉了。

月轮/日轮祭坛

●回到了祭坛，露莎米奈送给主角三颗捕捉究极异兽的究极球。

●露莎米奈和莉莉艾走了后，队长茉莉邀请主角去海洋居民之村，接受她的队长考验。

海洋居民之村

●海洋居民之村三行右边的地震鲶鱼船就是茉莉的家，与她对话确认接受挑战后，就与茉莉开战了。她的宝可梦都是妖精属性，其中蝶结萌虻携带有妖精Z。战胜茉莉后，她给了主角粉红花瓣，而接下来让主角和所有的队长打招呼，收集花瓣，这也是考验的内容。

训练家	宝可梦
队长茉莉	大嘴娃（Lv51，钢+妖精）、布鲁皇（Lv51，妖精）、蝶结萌虻（Lv51，虫+妖精，妖精Z）

●出船和大妈对话，会告诉这里备受敬仰的团长的往事......

●按照茉莉提供的线索，去2号道路公墓，一个正在为亡夫献花的大妈在倾诉之后会给主角招式学习器 56 “投掷”。继续往右就看到伊利马了，他知道是茉莉的考验，便进入战斗。他的宝可梦队伍都是一般属性，其中树枕尾熊携带有一般Z。战胜伊利马后，获得橙色花瓣。之后伊利马带着主角去下一个队长的地方。

训练家	宝可梦
队长伊利马	猫鼬探长（Lv51，一般）、树枕尾熊（Lv51，一般，一般Z）、图图犬（Lv51，一般）

●到树荫丛林，看到玛奥和水莲都在这里，两个女孩中的一个会向主角发起挑战，《究极之日》版为玛奥，《究极之月》版为水莲。无论打败谁，都会获得两人的花瓣。

训练家	宝可梦
队长玛奥	朽木妖（Lv51，鬼+草）、灯罩夜菇（Lv51，草+妖精）、甜冷美后（Lv51，草，草Z）
队长水莲	电灯怪（Lv51，水+电）、刺甲贝（Lv51，水+冰）、滴蛛霸（Lv51，水+虫，水Z）

●去维拉火山公园，与考验地右边的小姐姐对话依然会给予回复。剧情后与卡奇和登山男地毅对战，胜出之后获得红色花瓣。

训练家	宝可梦
队长卡其	风速狗（Lv51，火）、烈箭鹰（Lv51，火+飞行）、嘎啦嘎啦（Lv51，火+幽灵，火Z）
登山男地毅	鸭嘴火兽（Lv48，火）

●被带到辉克拉尼山天文台，一直走入到最上方的房间，马睿因正在为远行而与马玛内道别。《究极之日》版中会在战斗后获得黄色花瓣，《究极之月》版则直接获得。

训练家	宝可梦
队长马玛内	托戈德玛尔（Lv51，电+钢）、自爆磁怪（Lv51，电+钢）、隆隆岩（Lv51，岩石+电，电Z）

●被马玛内带到15号水路，剧情之后从古兹马那得到了紧缠钩爪。进以太之家，如果是《究极之月》，接下来会与墨丹的对战，他的队伍属性为恶，猫老大携带恶Z，战胜后获得紫色花瓣。《究极之日》版则无需战斗直接拿到。

训练家	宝可梦
岛屿之王墨丹	勾魂眼（Lv52，幽灵+恶）、猫老大（Lv53，恶，恶Z）、阿勃梭鲁（Lv52，恶）

●收集全了7片花瓣，回到海洋居民之村的茉莉的家，她把7个滑板制成了虹色之花，引来了霸主蝶结萌虻（Lv55，虫+妖精）。妖精属性因为亮点和盲点都很突出，所以应对之策也并不难。不过也别低估了霸主蝶结萌虻的实力。

椰蛋树岛

●去海洋之村左下跟团长对话，乘船到了大考验之地椰蛋树岛，上去后与哈普乌对话进入大考验对战。战胜了哈普乌，完成了最后的大考验，获得了地面Z。下船后哈普乌告诉主角，接下来可以去挑战拉纳基山的新设施了。

训练家	宝可梦
岛屿之王哈普乌	泥偶巨人（Lv53，地+鬼）、重泥挽马（Lv54，地，地Z）、沙漠蜻蜓（Lv53，地面+龙）、海兔兽（Lv53，地面+水）

卡璞村→马哈罗山路

●联盟的拉纳基拉山也已经可以进入了。进入后和格拉吉欧发生战斗，其银伴战兽由其携带的存储碟决定其属性，为克制主角所选主角宝可梦的属性。打败他后，他送给了主角PP极限提升剂，并告诉莉莉艾在马哈罗山路的消息。

●飞回利利小镇上行到马哈罗山路，看到莉莉艾正在已经成为露奈雅拉（究极之月）/索尔迦雷欧（究极之日）的小星云在这里等候。她决定把小星云交给主角，存档后和露奈雅拉/索尔迦雷欧对话进入战斗，然后收服。莉莉艾则送给主角小星云的专属Z纯晶——露奈雅拉Z/索尔迦雷欧Z。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家格拉吉欧	叉字蝠（Lv53，飞行+毒）、索罗亚克（Lv.53，恶）、银伴战兽（Lv53 火/水/草）、路卡利欧（Lv53，钢+格斗）

拉纳基拉山

●作为“冠军之路”，拉纳基拉山的训练家和野生宝可梦都很强大，其中训练师的宝可梦因为都是最终形态，因此即使在等级上压制10级，在连续战斗的压力下仍然会感到困难，所以回复道具要备足。

●因为此前已经和格拉吉欧打过了，所以这次就直接上山，向右拿了离洞绳后直接进山洞。

●第一个房间打败下方的三个训练家后，右下出口可以拿到招式学习器84“毒击”。

●上行到低洼盆地中遇到奈克洛兹玛（Lv65，超能力），此时的奈克洛兹玛很虚弱，把Z手环交给它后，让它吸了光精神起来了后发生战斗。这一战就算没把它打红血也会因为冰雹天气不断减血，所以收服难度并不大。

●收服奈克洛兹玛后获得究极奈克洛Z，之后卫星头阿克罗玛给了让奈克洛兹玛与传说宝可梦合体的奈克洛索尔合体器和奈克洛露奈合体器。合成前，记得取下露奈雅拉/索尔迦雷欧的携带道具，合成后再给加上。

●一块被冰覆盖的岩石，就是给伊布进化成冰精灵的地点。

●训练家资料

训练家	宝可梦
精英训练家尤特	飞天螳螂（Lv51，岩石+电）、乌贼王（Lv52，恶+超能力）
精英训练家雷奈	灯罩夜菇（Lv51，草+妖精）、皮可西（Lv52，妖精）
资深训练家亚南	大舌头（Lv52，一般）、黏美龙（Lv52，龙）
工人正成	古空棘鱼（Lv50，水+岩石）、黏美龙（Lv52，龙）
修行伙伴隆宏和宏胜	穿着熊（Lv51，一般+格斗）/功夫鼬（Lv51，格斗）、怪力（Lv51，格斗）
修行伙伴志泉和哲贴	摔跤鹰人（Lv51，格斗+飞行）、流氓熊猫（Lv51，格斗+恶）/好胜毛蟹（Lv51，格斗+冰）
背包客云游	电飞鼠（Lv51，电+飞行）
宝可梦收藏家仓宝	花洁夫人（Lv51，妖精）
登山男慕崖	庞岩怪（Lv51，岩石）
资深训练家雅绘	火炎狮（Lv53，火+一般）、美纳斯（Lv53，水）、念力土偶（Lv53，地+超能力）
精英训练家慧茹	双倍多多冰（Lv52，冰）、梦妖魔（Lv53，幽灵）
对战师徒秀永和诚吾	锹农炮虫（Lv52，虫+电）、佛烈托斯（Lv53，虫+钢）/鬼冰护（Lv53，冰）、劈斩司令（Lv53，恶+钢）、班基拉斯（Lv53，岩石+恶）

●山顶宝可梦中心里，最右边的黄衣老奶奶正是用心之鳞片回忆招式的回忆奶奶。

●宝可梦中心左上还有一个训练家和一个隐藏道具，训练师大叔要主角打败阿罗拉全部其他的NPC训练家才肯应战，等二周目在波尼旷野都打完再回来挑战他吧，挑战后会得到生命宝珠。在他的左上则有隐藏道具PP极限提升剂。此外在去联盟的路上右边的一个未被雪覆盖的缓坡是一个拍摄点。【图20】

宝可梦联盟

四条路通往四个房间，可以自由选择房间，以下为顺时针顺序。

四天王马睿因

第一个房间的天王是马睿因！宝可梦的共通属性是钢。战胜马睿因后，他背后的传送点启动，可以传送出该房间，并且挑战过的房间通往中央的通路会被点亮，以后的天王房间也是如此。

训练家	宝可梦
四天王马睿因	钥匙圈儿（Lv56，钢+妖精）、劈斩司令（Lv56，恶+钢）、三地鼠（Lv57，地+钢）、自爆磁怪（Lv56，电+钢）、巨金怪（Lv56，钢+超能力）

四天王丽姿

第二个房间是岩石天王丽姿，她的宝可梦共通属性自然是岩石。

训练家	宝可梦
四天王丽姿	太古盔甲（Lv56，岩石+虫）、鬃岩狼人（Lv57，岩石）、庞岩怪（Lv56，岩石）、摇篮百合（Lv56，岩石+草）、大朝北鼻（Lv56，岩石+钢）

四天王阿塞萝拉

第三个房间的共通属性是幽灵，天王则是阿塞萝拉。

训练家	宝可梦
四天王阿塞萝拉	诅咒娃娃（Lv56，幽灵）、破破舵轮（Lv56，幽灵+草）、雪妖女（Lv56，冰+幽灵）、噬沙堡爷（Lv57，幽灵+地）、随风球（Lv56，幽灵+飞行）

四天王卡希丽

第四个房间是此前从未见过的陌生女性，原来她曾获得诸岛巡礼冠军的头衔，为了争霸世界而去阿罗拉以外的地方流浪，如今故乡建联立盟，她也收到库库伊博士的邀请便回来了。她的宝可梦都是飞行属性，其中前两只同时兼具高速度与高攻击，攻势非常凌厉。

训练家	宝可梦
四天王卡希丽	勇士雄鹰（Lv56，一般+飞行）、摔跤鹰人（Lv56，格斗+飞行）、秃鹰娜（Lv56，恶+飞行）、铳嘴大鸟（Lv57，一般+飞行）、花舞鸟-热辣热辣风格（Lv56，火+飞行）

冠军之间

战胜全部四天王，中间的传送点也启动了。站上去就传送到冠军的房间——坐上冠军的座位时，库库伊博士大喘气地介绍了真正的冠军竞争者——哈乌。哈乌的队伍中，伊布的进化形态是克制玩家主角宝可梦的属性，而哈乌的主角宝可梦则 被玩家的克制。

训练家	宝可梦
宝可梦训练家哈乌	雷丘（Lv59，电+超能力）、音波龙（Lv58，飞行+龙）、火伊布/水伊布/草伊布（Lv58）、肯泰罗（Lv58，一般）、好胜毛蟹（Lv59，格斗+冰）、主角宝可梦（Lv60）

随着战斗落下帷幕，冠军终于诞生，哈乌虽败但也很陶醉于这场酣畅淋漓的全力对战。接着就是将荣耀载入殿堂。四天王们都赶来了，接着就将在美乐美乐岛为阿罗拉第一个联盟冠军的诞生而举行庆典。庆典上热热闹闹，大家都非常开心非常尽兴。而骷髅队那边似乎也做了某种改变。吉娜和德克希欧的研究发现似乎也有了新的进展。远行的格拉吉欧则在送别的人群中看到了母亲……一周目的诸岛巡礼结束了，但更多的故事，还将在二周目开始……





通关后要素

对战树

和前作一样，通关后便能从波尼古道前往波尼旷野和对战树，可选择单打、双打和多人（和NPC组队2V2）三种规则，每次战胜对手都能获得用于兑换道具的BP点数，但要注意单打时只能携带3只宝可梦，双打为4只，多人时至少2只，而且这些宝可梦如果超过50级的话会强行变成50级，携带道具也不能相同。多人规则在战斗前可以选择自己的同伴，这些同伴可以是之前败给玩家后被招募的NPC。

超级进化开放

穿过波尼树林，在波尼旷野的波尼花园入口处会与德克希欧对战，胜利后获得钥石和胡地进化石。

重要支线剧情

捕捉究极异兽

1. 通关后从家里出门.
2. 跟从对话的引导抵达波尼岛，往上走遇到碧珂和哈乌，对话中获得格拉吉欧托付给主角的属性：空（要刷性格的记得提前存档）与改变其属性的储存碟。
3. 进入波尼树林，得知究极异兽就在附近，并获得5个究极球，把树林里的2只究极异兽捕捉即可完成支线。究极之日版为砰头小丑（Lv60，火＋幽灵），究极之月版为垒磊石（Lv60，岩石＋钢）。

彩虹火箭队

圆庆广场入侵事件

1. 完成捕捉究极异兽的支线后自动触发该支线。
2. 剧情后与马玛内对话，然后去右侧前台，使用代理人对战的规则击退火箭队。

彩虹火箭队登场

1. 剧情过后出门，前往以太乐园1楼最北端遇到莉莉艾和碧珂。
2. 继续往前走，击败一群火箭队成员后发现莉莉艾的家变成了火箭队的城堡。
3. 挑战完城堡内部的所有内容便能完成支线。

其他支线

对战专家

空间研究所左侧大楼2楼的Game Freak办公室左上方，有一个自称对战很厉害的大叔，与他对话选择第一项可与他和他的同事展开双打，每天可以挑战他一次。第一次打败他能获得重要物品“圆形护符”，可加快寄放屋的生蛋速度。

挑战校长

回到美乐美乐岛的训练家学校，在3楼左侧能遇到一位空手道大叔，打败他后就能进入他身后的校长室挑战校长，战胜之后获得道具“王者之证”。

再战伊利马

在美乐美乐岛，好奥乐市左下角的豪宅2楼内可以找到伊利马，可以再次挑战他，战胜后获得“不变之石”。

伊利马的委托

再次战胜伊利马后，走出房子再进来，与伊利马对话能得到把一般Z放到洞窟里的委托，前往惹郁洞窟的平台处调查，之后会再次和霸主宝可梦交手。

被托付的道具

在彩虹火箭队的事件触发前或完成后，前往以太乐园B2F的研究室区域，找左侧房间的NPC对话能获得道具“基因之楔”、“惩戒之壶”和“心之水滴”，在阿卡拉岛的空间研究所里找到芭内特博士对话能获得“现形镜”。

闪光的蛋蛋

波尼岛的宝可梦中心左侧有一个游客，对话之后发生战斗，打败他的闪光蛋蛋之后能得到6颗金珠。

伊布行家

在皇家大道的超值超市里，和最左边柜台的大叔对话触发该支线，要求挑战各个伊布行家后再找大叔对话，下面列出各个行家的所在位置。

水伊布行家：美乐美乐岛-训练家学校3楼右侧的老婆婆。

火伊布行家：阿卡拉岛-听涛酒店前台左侧的大叔。

雷伊布行家：乌拉乌拉岛-马利埃居民中心电视旁的老婆婆。

太阳伊布行家：乌拉乌拉岛-地热发电厂里看电视的大叔。

月亮伊布行家：美乐美乐岛-好奥乐墓园最左上方的大叔。

冰伊布行家：美乐美乐岛-利利小镇入口最左侧的民房内，穿绿色衣服的老婆婆。

叶伊布行家：阿卡拉岛-豪诺豪诺度假地沙滩最上方的比基尼姐姐。

仙子伊布行家：波尼岛-海洋居民之村右侧白色民房内的小女孩。

最后和超市内的大叔对话，他会要求与他一战，胜利之后获得纯晶“伊布Z”。

岛屿守护神

注：即使打倒了岛屿守护神，只要再次从宝可梦联盟中胜出就能重复挑战它们并捕捉。

卡璞·鸣鸣（Lv60，电+妖精）

遭遇方法：调查美乐美乐岛的战争遗迹深处的石像。

卡璞·蝶蝶（Lv60，超能+妖精）

遭遇方法：调查阿卡拉岛的生命遗迹深处的石像。

卡璞·哞哞（Lv60，草+妖精）

遭遇方法：调查乌拉乌拉岛的丰收遗迹深处的石像。

卡璞·鳍鳍（Lv60，水+妖精）

遭遇方法：调查波尼岛的彼岸遗迹深处的石像。

其他珍稀宝可梦

多边兽（Lv30，一般）

获得方法：在乌拉乌拉岛的以太之家右侧房间内，与两名NPC对话能分别获得多边兽和它的进化专用道具“升级数据”。

科斯莫古（Lv5，超能）

获得方法：在现实时间的夜晚前往日轮/月轮祭坛，同时身上带着封面神兽，调查祭坛的裂缝就能穿越到另一个版本的世界。前往日轮湖/月轮湖的神殿最深处触发剧情，和平台上的科斯莫古对话就能选择把它带走。另一个版本的世界除了昼夜、祭坛和日轮/月轮湖不同外，其他地方都和原本的世界一致，可以看做昼夜替换功能。

基格尔德（Lv60，地面+龙）New

获得方法：在波尼旷野与德克希欧对战过后，继续穿过波尼花园到达终结洞窟，在最深处能捕获基格尔德（50%形态），捕获之后回到16号道路的以太基地，再次和这里的德克希欧，获得基格尔德（10%形态）和基格尔德多面体（内含40个细胞），之后便可像前作那样把基格尔德分离融合了。



《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》已经于11月11日正式发售中文版，本作除了画面出色，剧情优秀之外，在各种细节方面的设计也是非常贴心，是一部非常适合新玩家接触《勇者斗恶龙》系列”的入门之作。为了让之前刊登在UCG424至426上的日文版攻略研究能够发挥余热，本期UCG我们为大家提供了本作菜单及名词的中日文对照，同时我们在《PlayStation专门志Pro Vol.3》上也为各位准备了本作中文版的52页超大号攻略，有兴趣的各位千万不要错过哦。

文 水无月 美编 咕噜



PS4	
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	Square Enix
ドラゴンクエスト XI 过ぎ去りし时を求めて	角色扮演 中文版
2017年7月29日 本地1人	无对应周边
售价468港币	



标题画面菜单

日文	中文
冒险をする	开始冒险
冒险の书をつくる	制作冒险之书
冒险の书を消す	删除冒险之书
ふっかつのじゅもん	复活咒文

关于游玩限制

在制作冒险之书，输入自己的名字的时候，按△键可以进入“游玩限制（しばりプレイ）”的选项，所谓游玩限制就是在游戏中对自己增加各种不利条件，可以当做是一种自我挑战。限制游戏中可选择的游玩限制条件有4种，分别如下：

日文	中文
战斗からにげられない	无法逃离战斗
买い物できない	无法购物
防具を装备できない	无法装备防具
はずかしい咒い	难为情诅咒（无法和城镇中的NPC对话，战斗时有一定几率因为害羞而无法行动）

游戏主界面菜单

在地图、城镇或迷宫中按△键调出，主要选项如下：

日文	中文	说明
どうぐ	道具	打开道具子菜单
じゅもん	咒文	使用如鲁拉等可在地图上使用的咒文
そうび	装备	改变角色身上的装备
なかま	伙伴	和伙伴们交谈
つよさ	强度	查看角色强度
さくせん	作战	打开作战子菜单

关于道具

道具袋除了各个角色自己的道具袋之外，还有公共用的道具袋（どうぐぶくろ）、装备袋（そうびぶくろ）和重要物品（だいじなもの），选择任意物品后有使用（つかう）、交付（わたす）、装备（そうび，仅限可装备的武器防具）和丢弃（すてる）四个选项。

关于强度

在强度界面下，我方角色主要能力项目如下：

日文	中文
次のレベルまで	距升下一级所需经验值
さいだいHP	最大HP
さいだいMP	最大MP
こうげき力・右	攻击力・右（右手武器的攻击力，针对二刀流角色）
こうげき力・左	攻击力・左（左手武器的攻击力，针对二刀流角色）
しゅび力	守备力
こうげき魔力	攻击魔力
かいふく魔力	回复魔力
ちから	力量
みのまもり	耐力
すばやさ	速度
きようさ	灵巧
みりょく	魅力

强度一栏中除了可以查看各角色的能力之外，还可以查看全员（ぜんいん）整体状态，包括如下：

日文	中文
しょじきん	持有金钱
ぎんこう	银行存款
ちいさなメダル	小徽章
メダルスタンプ	小徽章印章
カジノコイン	赌场代币
うちなおしの宝珠	重铸宝珠

关于作战

日文	中文	作用
まんたん	全满	使用最有效率的方式一举补满全员HP
ほぼまんたん	几乎全满	使用最有效率的方式几乎补满全员HP
スキルパネル	技能板	分配技能点数学习技能
いれかえ	替换	让后备队员与前排队员交换位置
さくせんがえ	变更作战	改变同伴的AI倾向
せんれき	战历	确认各式各样的冒险记录
旅の心得	旅途心得	确认各式各样对冒险有帮助的资讯
システム设定	系统设定	调整各种游戏设定

战历的子选项

日文	中文
これまでのあらすじ	至今为止的剧情提要
クエストリスト	任务清单
讨伐モンスターリスト	讨伐怪物清单
收集アイテムリスト	收集物品清单
ふしぎな锻冶の记录	神奇锻造记录
获得称号リスト	获得称号清单
くわしい记录	详细记录



教会或女神像菜单

日文	中文	效果解释
おいのりをする	祈祷	记录
おつげをきく	聆听神谕	确认升级所需经验值
いきかえらせる	复活	复活阵亡的同伴
どくのちりょう	解毒	治疗同伴的中毒状态
のろいをとく	解除诅咒	解除一位同伴的诅咒
スキルリセット	重置技能	将已经点亮的技能板还原为技能点
ふっかつのじゅもん	复活咒文	获得当前游戏进度状况的复活咒文（只有教会有此指令，女神像没有）
やめる	结束	结束教堂的功能

营地界面下菜单（キャンプメニュー）

日文	中文
休む	休息
女神像にいのり	对女神像祈祷
鍛冶をする	锻造
キャンプをやめる	结束露营



神奇锻造（ふしぎな鍛冶）

选择锻造后进入神奇锻造界面，可以选择打造武器（武器をつくる）、打造防具（防具をつくる）、打造饰品（アクセサリーを作る）、重铸（うちなおし），重铸需要消耗重铸宝珠（うちなおしの宝珠）

菜单

日文	中文	效果
たたく	敲打	对一个格子进行普通的敲打
とくぎ	特技	使用学会的特技进行锻造
くわしくみる	观看详情	查看锻造物品当前的状况
しあげる	完成	结束锻造获得成品
ひっさつ	必杀技	在发动“赫菲托斯之焰”时才会出现这个指令，使用后可以使下一发锻造所敲打的每个格子都发动会心。

观看详情时的锻造具体状况说明文字

日文	中文
とてもいい できの物になりそうだ!	似乎能做出品质非常出色的…！（出现此信息后结果为大成功）
なかなかいい できの物になりそうだ	似乎能做出品质品质相当好的…
ちょっといい できの物になりそうだ	似乎能做出品质还不错的…
ふつうの できの物になりそうだ	似乎能做出普通的…
ちょっと悪い できの物になりそうだ…	似乎也只能做出粗糙的…

可使用特技中日文对照

日文	中文
上下打ち	上下敲打
てかげん打ち	减力敲打
2倍打ち	2倍敲打
火力上げ	提升火力
4連打ち	4连敲
みだれ打ち	乱击
3倍打ち	3倍敲打
ねらい打ち	单点敲打
超4連打ち	超4连敲
冷やし込み	冷却
ななめ打ち	斜向敲打
ヘパイトスの炎	赫菲托斯之焰
热风おろし	排出热风



战斗

一级菜单

进入战斗后首先进入一级菜单，有4个选项		
日文	中文	效果
たたかう	战斗	选择后开始具体给每一位同伴下达指令
さくせんがえ	变更作战	改变同伴的AI倾向
いれかえ	替换	让后备队员与前排队员交换位置
にげる	逃跑	从战斗中逃跑

各作战AI中日文对照

日文	中文	效果
ガンガンいこうぜ	全力进攻吧	无视MP消耗全力进攻
バッチリがんばれ	视状况努力应战	适度使用MP进行战斗
いろいろやろうぜ	尝试各种战法	各种咒文和特技都尽量尝试一遍对敌人进行打击
MPつかうな	不使用MP	不管什么状况都不使用消耗MP的技能
いのちだいじに	珍惜生命	重视回复，确保角色尽量不死亡
めいれいさせろ	听我指示	玩家对该角色进行手动操控

二级菜单

在一级菜单选择了“战斗”后，场面上各个角色会按照由速决定的行动顺位开始轮流行动，在轮到该角色行动时会进入二级菜单（个人指令菜单），在个人指令菜单下按△键可以退回上一级的作战菜单，不过战斗这一选项会被“观看状态”（状态をみる）替换，这个选项可以观察各个角色当前的强化、弱化或异常状态。本作的状态变化种类非常多，不同的角色和敌人对于不同的状态变化耐性也不同。个人指令菜单有如下选项：

日文	中文	
こうげき	攻击	普通攻击，伤害由角色的数值和武器性能决定。部分武器种类在攻击时会有不同的特性，下文会具体介绍。
とくぎ	特技	使用该角色的特技进行战斗
じゅもん	咒文	使用该角色的咒文进行战斗
どうぐ	道具	使用该角色个人所持物品中的道具
ぼうぎょ	防御	进行防御
そうび	装备	更换当前装备，可以直接更换在队伍装备袋中的装备，不需要放进个人道具袋中。战斗中更换装备不消耗行动
れいけい	联手技	进入“定神状态”后且有可以使用的联手技时，角色的行动菜单中多出“联手技”这一选项，选择后可以与特定同伴联手对敌人发动强大的联手技。

定神状态（ゾーン状态）

在战斗中，在角色发动攻击、受到攻击及战斗时间延长等各种条件的累积和影响下，角色会有一定概率进入被称为“定神”的特殊爆气状态，在这种状态下角色的身上会发出蓝色光芒，角色头像旁边也会有一个蓝色光球，此时角色的各项能力都会提升。定神状态在经历一定次数的行动后会消失，在状态没有消失前可以继承到下一次战斗中。在接近消失时蓝色光球会进入闪烁状态。

角色与技能中日文名

勇者

■可习得咒文	
日文	中文
メラ	美拉
ホイミ	霍伊米
ギラ	基拉
イオ	伊奥
ラリホー	拉里霍

日文	中文
ベホイミ	贝霍伊米
ベギラマ	贝基拉玛
メラミ	美拉米
ザオラル	扎奥拉尔
ベホイム	贝霍伊姆
イオラ	伊奥拉

日文	中文
ラリホーマ	拉里霍玛
ベギラゴン	贝基拉格恩
メラゾーマ	美拉佐玛
ザオリク	扎奥里库
ルーラ	鲁拉
リレミト	里雷米多



■可习得技能

分类	日文	中文
单手剑（片手剑）	かえん斬り	火炎斩
	装備時 こうげき力+3	装备时攻击力+3
	ドラゴン斬り	龙斩
	メタル斬り	金属斩
	ソードガード	刀剑格挡
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	装備時 こうげき力+6	装备时攻击力+6
	ミラクルソード	奇迹剑技
	二刀の心得	二刀的心得
双手剑（两手剑）	ブレードガード	兵刃格挡
	装備時 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	渾身斬り	浑身解数斩
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	ぶんまわし	全力旋转斩
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	装備時 こうげき力+15	装备时攻击力+15
	装備時 かいしん率+3%	装备时会心率+3%
	フリーズブレード	冻结刃
	全身全霊斬り	全心全力斩
剑神	ギガスラッシュ	光刃斩
	常時 かいしん率+3%	常驻会心率+3%
	はやぶさ斬り	隼斩
	常時 ちから+25	常驻力量+25
	ギガブレード	雷光猛斩
	ガードカウンター	格挡反击
	つるぎのまい	剑舞
	ギガブレイク	雷光斩
	ギガクラッシュ	雷光碎击
	アルテマソード	究极之剑
勇者（ゆうしゃ）	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
	デイン	迪恩
	常時 きようさ+10	常驻灵巧+10
	トヘロス	托黑洛斯
	常時 すばやさ+10	常驻速度+10
	ニフラム	尼福拉姆
	常時 ちから+10	常驻力量+10
	常時 みのまもり+10	常驻耐力+10
	ゾーン必中	定神必中
	ライデイン	拉伊迪恩
	アストロン	亚斯特隆
	常時 こうげき魔力+50	常驻攻击魔力+50
	ゾーン効果アップ	定神效果提升
	常時 さいだいMP+20	常驻最大MP+20
	常時 こうげき魔力+5	常驻攻击魔力+5
	常時 ちから+25	常驻力量+25
	ギガデイン	基加迪恩
	ベホマ	贝霍玛
	常時 みりょく+40	常驻魅力+40
	常時 かいふく魔力+50	常驻恢复魔力+50
	ゾーン突入率+10%	定神状态触发率+10%
	常時 さいだいHP+20	常驻最大HP+20
	常時 ちから+15	常驻力量+15
	ビッグバン	宇宙大爆炸
	ベホマズン	贝霍玛曾

卡缪（カミュ）

■可习得咒文

日文	中文
ジバリア	吉巴利亚
リレミト	里雷米多
ザメハ	扎美哈
インパス	伊恩帕斯
ジバリカ	吉巴利卡
ジバリーナ	吉巴利纳
ジバルンバ	吉巴伦巴

■可习得技能

分类	日文	中文
回旋镖（ブーメラン）	スライムブロウ	史莱姆突袭
	装備時 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	メタルウイング	金属回旋镖
	デュアルカッター	二重切
	パワフルスロー	强力投掷
	装備時 命中率+5%	装备时命中率+5%
	装備時 命中率+5%	装备时命中率+5%
	シャインスコール	光之暴雨
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	装備時 命中率+10%	装备时命中率+10%
	デュアルブレイカー	二重断
	ゾーン効果アップ	定神效果提升

分类	日文	中文
神技（かみわざ）	ぬすむ	偷盗
	常時 身かわし率+2%	常驻闪避率+2%
	常時 きようさ+10	常驻灵巧+10
	常時 きようさ+30	常驻灵巧+30
	シャドーステップ	幻影垫步
	常時 すばやさ+30	常驻速度+30
	常時 すばやさ+10	常驻速度+10
	ぶんしん	分身
	はやぶさ斬り	隼斩
	盗む確率アップ	偷盗几率提升
	常時身かわし率+5%	常驻闪避率+5%
	会心必中	会心必中
	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
短剑	装備時 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	スリープダガー	睡眠匕首
	ヒュプノスハント	睡神狩猎
	二刀の心得	二刀的心得
	タナトスハント	死神狩猎
	ヴァイパーファング	暗蛇毒牙
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	アサシンアタック	刺客突袭
	常時 身かわし率+3%	常驻闪避率+3%
	装備時 かいしん率+4%	装备时会心率+4%
	装備時 こうげき力+30	装备时攻击力+30
	状態異常成功率アップ	异常状态成功率提升
	バンパイアエッジ	吸血鬼之刃
单手剑（片手剑）	かえん斬り	火炎斩
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	ソードガード	刀剑格挡
	装備時 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	メタル斬り	金属斩
	ドラゴン斬り	龙斩
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	ミラクルソード	奇迹剑技
	装備時 こうげき力+25	装备时攻击力+25
	装備時 こうげき力+35	装备时攻击力+35
	心眼一閃	心眼一闪
	二刀の極意	二刀的精髓

薇若妮卡（ベロニカ）

■可习得咒文

日文	中文
メラ	美拉
ギラ	基拉
ヒャド	夏德
ルカニ	魔法屏障
マジックバリア	鲁卡尼
ボミエ	波米埃
イオ	伊奥
マホトーン	玛霍顿
マヌーハ	玛努哈
ボミオス	波米奥斯
ルカナン	鲁卡南
メダパニ	美达帕尼
ベギラマ	贝基拉玛
メラミ	美拉米
マホトラ	玛霍托拉
ヒャダルコ	夏达尔克
マホカンタ	玛霍卡恩塔
イオラ	伊奥拉
バイキルト	巴依奇尔托
ヘナトス	海纳托斯
ベギラゴン	贝基拉格恩
メダパニーマ	美达帕尼玛
マヒャド	玛夏德
メラゾーマ	美拉佐玛
イオナズン	伊奥纳曾
ギラグレイド	基拉格雷德
マダンテ	玛达恩特

■可习得技能

分类	日文	中文
鞭（ムチ）	らせん打ち	螺旋打
	装備時 こうげき+10	装备时攻击力+10
	ねむり打ち	睡眠打
	装備時 こうげき+15	装备时攻击力+15
	しばり打ち	束缚打
	装備時 こうげき+20	装备时攻击力+20
	愛のムチ	爱之鞭
	双竜打ち	双龙打
	スパークショット	电流抽击
	装備時 MP吸収率+2%	装备时MP吸收率+2%
	装備時 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	装備時 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	常時 さいだいMP+20	常驻最大MP+20
	疾風迅雷	疾风迅雷
	ゾーン効果アップ	定神效果提升

分类	日文	中文
双手杖（两手杖）	装備時 MP吸収率+2%	装备时MP吸收率+2%
	悪魔ばらい	恶魔驱除
	戦闘勝利時 MP小回復	战斗胜利时MP小幅回复
	装備時 さいだいMP+10	装备时最大MP+10
	しゅくふくの杖	祝福法杖
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	魔封じの杖	封魔法杖
	暴走魔法陣	暴走魔法阵
	装備時 さいだいMP+20	装备时最大MP+20
	戦闘勝利時 MP中回復	战斗胜利时MP中幅回复
	復活の杖	复活法杖
	ゾーン突入率+10%	定神状态触发率+10%
	装備時 こうげき魔力+20	装备时攻击力魔力+20
	装備時 MP吸収率+4%	装备时MP吸收率+4%
	装備時 こうげき魔力+30	装备时攻击力魔力+30
魔道书（まどうしょ）	魔結界	魔结界
	常時 こうげき魔力+10	常驻攻击魔力+10
	常時 さいだいMP+10	常驻最大MP+10
	炎・土耐性+20%	炎・土抗性+20%
	魔力の息吹	魔力吐息
	氷・風耐性+20%	冰・风抗性+20%
	ぶきみなひかり	阴森之光
	魔力かくせい	魔力觉醒
	光・雷耐性+20%	光・雷抗性+20%
	常時 さいだいMP+30	常驻最大MP+30
	イオグランデ	伊奥古兰迪
	常時 こうげき魔力+20	常驻攻击魔力+20
	常時 こうげき魔力+30	常驻攻击魔力+30
	やまびこの心得	回音心得
	メラガイアー	美拉盖亚

雪妮雅（セーニャ）

■可习得咒文

日文	中文
ホイミ	霍伊米
キアリー	奇阿里
スカラ	斯卡拉
マヌーサ	玛努撒
ピオラ	比奥拉
バギ	巴基
マホトーン	玛霍顿
ベホイミ	贝霍伊米
ピオリム	比奥利姆
ザオラル	扎奥拉尔
ディバインスペル	神圣咒文
キアリク	奇阿里克
スクルト	斯库尔托
ザキ	扎奇
ベホイム	贝霍伊姆
バギマ	巴基玛
ベホマラー	贝霍玛拉
ザオリク	扎奥里库
ザラキ	扎拉奇
ベホマ	贝霍玛
メガザル	美加扎尔
ザラキーマ	扎拉奇玛
ベホマズン	贝霍玛曾
バギクロス	巴基克罗斯

■可习得技能

分类	日文	中文
矛（ヤリ）	けもの突き	野兽突刺
	装備時 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	黄泉送り	黄泉之门
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	なぎはらい	横扫
	装備時 こうげき力+15	装备时攻击力+15
	装備時 武器ガード率+4%	装备时武器格挡率率+4%
	一閃突き	一闪突刺
	装備時 武器ガード率+5%	装备时武器格挡率+5%
	装備時 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	水流のかまえ	水流之势
	装備時 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	氷結らんげき	冰结乱击
	天地のかまえ	天地之势
	バギムーチョ	巴基姆乔



分类	日文	中文
短杖（スティック）	装备时 MP吸收率+2%	装备时MP吸收率+2%
	装备时 かいふく魔力+10	装备时恢复魔力+10
	デビルンチャーム	魔性魅惑
	装备时 かいふく魔力+30	装备时恢复魔力+30
	キラキラポーン	光闪波动
	圣女の守り	圣女守护
	战斗胜利时 MP小回复	战斗胜利时MP小幅回复
	二刀の心得	二刀的心得
	战斗胜利时 MP中回复	战斗胜利时MP中幅回复
	ゾーン效果アップ	定神效果提升
	天使の守り	天使守护
	女神の祝福	女神祝福
	装备时 MP吸收率+4%	装备时MP吸收率+4%
	装备时 さいだいMP+30	装备时最大MP+30
	ホーリーライト	神圣之光
竖琴（たてごと）	炎の旋律	炎之旋律
	冰の旋律	冰之旋律
	常时 さいだいMP+10	常驻最大MP+10
	风の旋律	风之旋律
	雷鸣の旋律	雷鸣旋律
	大地の旋律	大地旋律
	常时 かいふく魔力+10	常驻恢复魔力+10
	光の旋律	光之旋律
	战斗胜利时 MP小回复	战斗胜利时MP小幅回复
	常时 さいだいMP+20	常驻最大MP+20
	旋律效果アップ	旋律效果提升
	あくまの调	恶魔曲调
	常时 かいふく魔力+20	常驻恢复魔力+20
	常时 かいふく魔力+30	常驻恢复魔力+30
	旋律效果アップ	旋律效果提升

施维亚（シルビア）

■可习得咒文

日文	中文
リホイミ	里霍伊米
ザメハ	扎美哈
バイシオン	巴依希奥恩
ピオラ	比奥拉
ピオリム	比奥利姆
ボミエ	波米埃
ボミオス	波米奥斯
バギ	巴基
キアリク	奇阿里克
リベホイミ	里贝霍伊米
バギマ	巴基玛
バイキルト	巴依奇尔托
リベホイム	里贝霍伊姆

■可习得技能

分类	日文	中文
单手剑（片手剑）	かえん斩り	火炎斩
	装备时 こうげき力+3	装备时攻击力+3
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	ソードガード	刀剑格挡
	メタル斩り	金属斩
	装备时 こうげき力+6	装备时攻击力+6
	ドラゴン斩り	龙斩
	ミラクルソード	奇迹剑技
	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
短剑	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	スリープダガー	睡眠匕首
	ヒュプノスハント	睡神狩猎
	タナトスハント	死神狩猎
	ヴァイパーファング	暗蛇毒牙
	装备时 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	状态异常成功率アップ	异常状态成功率提升
	ライトニングデス	闪电死亡
鞭（ムチ）	らせん打ち	螺旋打
	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	爱のムチ	爱之鞭
	装备时 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	ねむり打ち	睡眠打
	しばり打ち	束缚打

分类	日文	中文
鞭（ムチ）	スパークショット	电流抽击
	极龙打ち	极龙打
	クイーンウイップ	女王鞭打
杂耍（きょくげい）	火ふき芸	喷火杂耍
	ツッコミ	吐槽
	タップダンス	踢踏舞
	常时 きようさ+20	常驻灵巧+20
	常时 みりょく+30	常驻魅力+30
	常时 きようさ+20	常驻灵巧+20
	常时 みりょく+10	常驻魅力+10
	みわくのふえ	魅惑之笛
	キラージャグリング	杀戮杂耍
淑女（おとめ）	ポワゾンキッス	毒吻
	アモーレショット	热爱设计
	二刀の心得	二刀的心得
	ハッスルダンス	振奋之舞
	メダパニダンス	美达帕尼之舞
	常时 みりょく+40	常驻魅力+40
	ローズタイフーン	蔷薇台风
	ゴールドシャワー	金币雨
骑士道（きしどう）	かばう	保护
	常时みのまもり+20	常驻耐力+20
	名乗り	报上名号
	レディファースト	女士优先
	かばうの心得	保护的心得
	かばうの极意	保护的精髓
	ゾーン效果アップ	定神效果提升
	ジャスティス	正义

罗（ロウ）

■可习得咒文

日文	中文
ヒャド	夏德
ヒャダルコ	夏达尔克
ドルマ	德尔玛
ザキ	扎奇
ベホイミ	贝霍伊米
キアリー	奇阿里
ザオラル	扎奥拉尔
マホカンタ	玛霍卡恩塔
ルカニ	鲁卡尼
ルカナン	鲁卡南
ラリホー	拉里霍
マヌーサ	玛努撒
キアラル	奇阿拉尔
マヌーハ	玛努哈
バーハ	巴哈
ディバインスペル	神圣咒文
ベホイム	贝霍伊姆
マホトラ	玛霍托拉
ベホマラー	贝霍玛拉
ラリホーマ	拉里霍玛
ドルクマ	德尔库玛
ヘナトス	海纳托斯
フバーハ	福巴哈
マヒャド	玛夏德
ベホマ	贝霍玛
ザラキ	扎拉奇
ドルモーア	德尔摩尔
メガンテ	美加恩特
ザオリク	扎奥里库

■可习得技能

分类	日文	中文
领悟（さとり）	おはらい	驱散
	常时さいだいMP+10	常驻最大MP+10
	MPパサー	MP传输
	常时かいふく魔力+5	常驻恢复魔力+5
	常时ちから+5	常驻力量+5
	常时こうげき魔力+5	常驻攻击魔力+5
	いやしの雨	治愈之雨
	常时こうげき魔力+10	常驻攻击魔力+10
	常时さいだいMP+30	常驻最大MP+30
	常时かいふく魔力+10	常驻恢复魔力+10
	常时すばやさ+20	常驻速度+20
	しんぴのさとり	神秘之悟
	常时 さいだいMP+30	常驻最大MP+30
	常时 さいだいMP+30	常驻最大MP+30
	マヒャデドス	玛夏迪德斯
	零の洗礼	零之洗礼
	ゾーン效果アップ	定神效果提升
	常时 すばやさ+20	常驻速度+20
	常时 すばやさ+20	常驻速度+20
	ドルマドン	德尔玛顿
	むげんのさとり	梦幻之悟
	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
双手杖（两手杖）	恶魔ばらい	恶魔驱除
	装备时MP吸收率+2%	装备时MP吸收率+2%
	しゅくふくの杖	祝福法杖

分类	日文	中文
双手杖（两手杖）	战斗胜利时MP小回复	战斗胜利时MP小幅恢复
	装备时MP吸收率+4%	装备时MP吸收率+4%
	装备时さいだいMP+10	装备时最大MP+10
	魔封じの杖	封魔法杖
	装备时かいふく魔力+10	装备时恢复魔力+10
	复活の杖	复活法杖
	装备时こうげき魔力+10	装备时攻击魔力+10
	装备时さいだいMP+20	装备时最大MP+20
	暴走魔法阵	暴走魔法阵
	装备时 かいふく魔力+20	装备时恢复魔力+20
	装备时 こうげき魔力+20	装备时攻击魔力+20
	装备时 こうげき魔力+30	装备时攻击魔力+30
	装备时さいだいMP+30	装备时最大MP+30
	战斗胜利时MP中回复	战斗胜利时MP中幅恢复
	装备时 かいふく魔力+30	装备时恢复魔力+30
爪（ツメ）	装备时こうげき力+5	装备时攻击力+5
	ウイングブロウ	羽翼打
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	裂刚拳	裂钢拳
	装备时 MP吸收率+2%	装备时MP吸收率+2%
	装备时 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	装备时 身かわし率+2%	装备时闪避率+2%
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	装备时 身かわし率+4%	装备时闪避率+4%
	装备时 身かわし率+4%	装备时闪避率+4%
	必中拳	必中拳
	サイクロンアッパー	旋风上钩拳
	タイガークロー	虎爪
	ライガークラッシュ	狮虎猛袭
	装备时 こうげき力+15	装备时攻击力+15
	装备时 MP吸收率+4%	装备时MP吸收率+4%
	ゴールドフィンガー	金手指
	ゴッドスマッシュ	天神猛击
特殊技能：大十字（グランドクロス）		

玛蒂娜（マルティナ）

■可习得技能

分类	日文	中文
爪（ツメ）	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	ウイングブロウ	羽翼打
	装备时 かいしん率+6%	装备时会心率+6%
	裂刚拳	裂钢拳
	装备时 こうげき力+15	装备时攻击力+15
	必中拳	必中拳
	装备时 HP吸收率+10%	装备时HP吸收率+10%
	タイガークロー	虎爪
	ウイッチネイル	女巫长甲
	装备时 こうげき力+35	装备时攻击力+35
	装备时HP吸收率+20%	装备时HP吸收率+20%
	サイクロンアッパー	旋风上钩拳
矛（やり）	けもの突き	野兽突刺
	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	黄泉送り	黄泉之门
	装备时 かいしん率+4%	装备时会心率+4%
	なぎはらい	横扫
	装备时 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	一闪突き	一闪突刺
	さみだれ突き	乱突
	雷光一闪突き	雷光一闪突刺
	装备时 こうげき力+30	装备时攻击力+30
	冰结らんげき	冰结乱击
	ジゴスパーク	地狱雷打
	背水のかまえ	背水之势



分类	日文	中文
魅惑（おいろけ）	ヒップアタック	臀击
	ぱふぱふ	啪敷啪敷
	常时みりょく+15	常驻魅力+15
	常时みりょく+20	常驻魅力+20
	ゾーン效果アップ	定神效果提升
	投げキッス	飞吻
	常时みのまもり+10	常驻耐力+10
	セクシービーム	性感射线
	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
	常时みりょく+40	常驻魅力+40
	ピンクタイフーン	粉红台风
	サキュバスウィンク	梦魔媚眼
	ピンクサイクロン	粉红旋风
格斗（かくとう）	足ばらい	扫腿
	ムーンサルト	月弧后空翻
	常时すばやさ+5	常驻速度+5
	常时ちから+5	常驻力量+5
	常时すばやさ+30	常驻速度+30
	常时ちから+10	常驻力量+10
	常时さいだいHP+10	常驻最大HP+10
	しんくうげり	真空踢
	ゾーン突入率+5%	定神状态触发率+5%
	最大HP+30	最大HP+30
	ミラクルムーン	奇迹之月
	ばくれつきゃく	爆裂脚
特殊技能：恶魔模式（デビルモード）		

葛雷格（グレイグ）

■可习得咒文

日文	中文
ベホイミ	贝霍伊米
スカラ	斯卡拉
スクルト	斯库尔托
マジックバリア	魔法屏障
ベホイム	贝霍伊姆
メガザル	美加扎尔

■可习得技能

分类	日文	中文
单手剑（片手剑）	かえん斩り	火炎斩
	装备时 こうげき力+3	装备时攻击力+3
	装备时 かいしん率+2%	装备时会心率+2%
	ソードガード	刀剑格挡
	メタル斩り	金属斩
	装备时 こうげき力+6	装备时攻击力+6
	ドラゴン斩り	龙斩
	ミラクルソード	奇迹剑技
	二刀の心得	二刀的心得
盾	ビッグシールド	大盾
	装备时盾ガード率+2%	装备时盾格挡率+2%
	シールドアタック	盾击
	装备时盾ガード率+4%	装备时盾格挡率+4%
	装备时 しゅび力+30	装备时守备力+30
	まもりのたて	守护之盾
	装备时 しゅび力+10	装备时守备力+10
	会心完全ガード	会心完全防御
	うけながしのかまえ	架开之势
斧（オノ）	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	かぶと割り	裂盔斩
	苍天魔斩	苍天魔斩
	装备时 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	铁甲斩	铁甲斩
	まじん斩り	魔神斩
	装备时 こうげき力+10	装备时攻击力+10
	オノむそう	斧无双
双手剑（两手剑）	ブレードガード	兵刃格挡
	装备时 こうげき力+5	装备时攻击力+5
	装备时 武器ガード率+4%	装备时武器格挡率+4%
	ぶんまわし	全力旋转斩
	フリーズブレード	冻结刃
	装备时 こうげき力+20	装备时攻击力+20
	浑身斩り	浑身解数斩
	全身全灵斩り	全心全力斩

分类	日文	中文
英雄（えいゆう）	常时みのまもり+20	常驻耐力+20
	はやぶさ斩り	隼斩
	もろば斩り	舍生斩
	すてみ	舍身
	无心こうげき	无心攻击
	常时ちから+20	常驻力量+20
	超はやぶさ斩り	超隼斩
	ゾーン效果アップ	定神效果提升
	天下无双	天下无双
博爱（はくあい）	常时みのまもり+20	常驻耐力+20
	大ぼうぎょ	大防御
	ザオリク	扎奥里库
	におうだち	仁王立
	常时かいふく魔力+20	常驻恢复魔力+20
	HPパサー	HP传输
	ゾーン突入率10%	定神状态触发率10%
	ミラクルブースト	奇迹解放
	におうだちの心得	仁王立的心得

全联手技能中日文名对照

日文	中文
サイクロン斩り	旋风斩
ブリザードソード	暴雪之剑
ゴスペルソード	福音之剑
ほのおのまい	炎之舞
爆炎斩り	爆炎斩
ストームスラッシュ	暴风斩
シャドウアタック	暗影攻击
お宝ハンター	宝藏猎人
圣なる祈り	神圣祷告
ゴスペルソング	福音之歌
超暴走魔法阵	超暴走魔法阵
メドローア	美德罗亚
ゆうしゃのまい	勇者之舞
フォーリンラブ	坠入爱河
ミラクルゾーン	奇迹领域
グランドネビュラ	大星云
一喝	大喝
青春の1ページ	青春的一页
駿马乱舞	骏马乱舞
背水の觉悟	背水的觉悟
ビーストモード	野兽模式
冰雷阵	冰雷阵
アクロバットスター	杂技明星
黑炎阵	黑炎阵
スーパールーレット	超级轮盘
はやぶさ3连	三连隼斩
大まどうしこうりん	大魔道士降临
モンスターゾーン	怪物领域
圣者の证	圣者之证
妖精たちのポルカ	妖精们的波卡舞
圣骑士の证	圣骑士之证
スピードスター	飚速之星
超ミラクルゾーン	超奇迹领域
サタンモード	撒旦模式
ホーリーホース	神圣之马
ローズハリケーン	蔷薇飓风
スペクタクルショー	豪华表演
ナイトプライド	骑士尊严
ジゴデイン	吉格迪恩
大岩石落とし	大岩石落
忠义の铁块	忠义铁块
ギガバースト	雷光爆破斩
ミナデイン	米纳迪恩
圣龙の守り	圣龙守护
ナカマよび	呼唤队友
火炎阵	火炎阵
スリープアタック	催眠劈击
はやぶさのまい	隼之舞
メタルキラー	金属杀手
あくまキラー	恶魔克星
金刚の旋律	金刚旋律
极乐送り	极乐葬送
大天使の守り	大天使守护
ラムダの祈り	拉姆达的祈祷
クロスマダンテ	交融玛达恩特
雷龙打ち	雷龙打
マヒャダイン	玛夏达因
フラッシュショット	闪光抽击
女神の息吹	女神的吐息
メラハリケーン	美拉飓风
デスドリーム	死亡恶梦
デインジャグリング	迪恩杂耍
かばいあい	互相保护
ひゃくれつキッス	百裂吻
おしおき无双	惩罚无双
师匠よび	呼叫师父
兽王大连击	兽王大连击
ダークデイン	黑暗迪恩
いてつくはどう	冻结波动
ユグノアの子守歌	尤格诺尔摇篮曲
ゴールドサイクロン	金黄旋风
魔斗演武	魔斗演武
老いても元气	老当益壮
冰炎乱舞	冰炎乱舞
龙虎击	龙虎击
火炎ばらい	火焰扫腿
ばくれいきゃく	爆冷脚
裂钢一闪击	裂钢一闪击
暴走ピンク阵	暴走粉红阵
アルテマシールド	究极之盾
龙王斩り	龙王斩
アイスストーム	冰冻风暴
雷神むそう	雷神无双
大まじん斩り	大魔神斩

全地名中日文对照

地域分类	日文	中文
大陆	ロトゼタシア	罗德赛塔西亚
野外地图	デルカダール地方	狄尔卡达地方
	デルカダールの丘	狄尔卡达丘陵
	ナプガーナ密林	拿普加纳丛林
	デルカコスタ地方	狄尔卡柯斯塔地方
	ホムスビ山地	火产灵山地
	サマディー地方	萨玛迪地方
	ダーハラ湿原	达哈拉湿原
	ソルティアナ海岸	索尔提亚纳海岸
	メダチャット地方	梅达恰特地方
	バンデルフォン地方	邦德尔冯地方
	白の入り江	白色海湾
	ユグノア地方	尤格诺尔地方
	シケスビア雪原	希凯斯比亚雪原
	ゼーランダ山	泽兰达山
	ドゥーランダ山	度兰达山
岛屿	デルカダール地方・南の岛	狄尔卡达地方・南侧岛屿
	メダチャット地方・西の岛	梅达恰特地方・西侧岛屿
	シケスビア地方・南の岛	希凯斯比亚雪原・南侧岛屿
	バンデルフォン地方・东の岛	邦德尔冯地方・东侧岛屿
	名もなき岛	无名孤岛
	北海の孤岛	北海孤岛
	ユグノア地方・入り江の岛	尤格诺尔地方・海湾岛屿
高台	クレイモラン地方・北の高台	克雷莫兰地方・北侧高台
	バンデルフォン地方・北东の高台	邦德尔冯地方・东北侧高台
	メダチャット地方・西の高台	梅达恰特地方・西侧高台
	ナプガーナ密林・中央の高台	拿普加纳丛林・中央高台
	始祖の森・北の高台	始祖森林・北侧高台
	ホムスビ山地・北の高台	火产灵山地・北侧高台
	ホムスビ山地・南の高台	火产灵高地・南侧高台
	サマディー地方・南の高台	萨玛迪地方・南侧高台
	ダーハラ湿原・北西の高台	达哈拉湿原・西北侧高台



地域分类	日文	中文
迷宫	神の岩	神明岩
	デルカダール地下水路	狄尔卡达地下水路
	デルカダール神殿	狄尔卡达神殿
	荒野の地下迷宫	荒野地下迷宫
	灵水の洞くつ	灵水洞窟
	グロッタ地下遗构	古洛塔地下遗迹
	ユグノア城迹	尤格诺尔城遗址
	壁画世界	壁画世界
	怪鸟の幽谷	怪鸟幽谷
	ミルレアンの森	米尔雷安森林
	始祖の森	始祖森林
	古代图书馆	古代图书官
	ヒノノギ火山	火之野艺火山
	黄金城	黄金城
	天空の古战场	天空古战场
	天空魔城	天空魔城
ネルセンの迷宫（尼尔森的迷宫）	试练の里への道	通向考验之里的道路
	不屈の迷宫・天启の谷	不屈迷宫・天启之谷
	不惑の森・追忆の城	不惑森林・追忆之城
	奈落の冥城	深渊冥城
	ネルセンの宿屋	尼尔森的旅馆
城镇	イシの村	伊希村
	デルカダール城下町	狄尔卡达城镇
	デルカダール城下町・下层	狄尔卡达城镇・下层
	デルカダール城	狄尔卡达城
	デルカダール地下牢狱	狄尔卡达地下牢狱
	サマディー王国	萨玛迪王国
	ホムラの里	火焰之里
	ダーハル－ネの町	达哈路奈镇
	グロッタの町	古洛塔镇
	ソルティコの町	索尔提科镇
	海底王国ムウレア	海底王国穆雷亚
	ナギムナー村	纳吉姆拿村
	プチャラオ村	普恰劳村
	クレイモラン城下町	克雷莫兰城镇
	メダル女学园	微章女子学园
	圣地ラムダ	圣地拉姆达
	ドゥルダ乡	度鲁达乡
	神の民の里	神民之里
	ネルセンの迷宫・试炼の里	尼尔森的迷宫・考验之里

出场角色名中日文对照

日文	中文
カミュ	卡缪
ベロニカ	薇若妮卡
セーニャ	雪妮雅
シルビア	施维亚
マルティナ	玛蒂娜
ロウ	罗
グレイグ	葛雷格
エマ	艾玛
ペルラ	佩露拉
ホメロス	荷梅洛斯
デ゛ルカタ゛ール王	狄尔卡达王
ファーリス王子	法里斯王子
キナイ	奇奈
ロミア	罗蜜雅
ハンフリー	韩弗力
シ゛エーコ゛	迪耶歌
ルハ゜ス	露帕斯
シャール	莎尔
ヤヤク	弥夜久
ハリマ	播磨
マヤ	玛雅
セレン	瑟莲
ニマ大師	尼摩大师
アーウィン	亚温
エレノア	艾莲诺娅
ローシュ	罗许
セニカ	雪妮卡
ウラノス	乌拉诺斯
ネルセン	尼尔森

全任务名中日文对照（共60个）

编号	日文	中文
1	みんなにやさしく	温和待人
2	将军と军师 ふたりの英雄	将军与军师 两位英雄
3	メアリ－を助けて!	请解救玛丽!
4	共斗のススメ	推荐合击
5	锻冶职人の亲心	爱子的锻造工匠
6	亲方の采掘指南	师傅的采掘指南
7	月下乱舞～ガツと来る冲击	月下乱舞～震撼冲击
8	美味なるサボテンステ－キ	美味的仙人掌排
9	明日への手纸	送给未来的信
10	手纸がつなぐもの	以信连心
11	极乐への导き	引渡极乐
12	カマで刈り取れ美肌のクスリ	以镰刀收割护肤药
13	幻の斗士はどこに?	空幻斗士在哪里?
14	妻は强し	强妻难敌
15	对决! カンダタ海贼团!	对决健陀多海盗团!
16	思い出のバニ－をもう一度	啊，怀念的兔女郎
17	ひと粒の极乐	极乐一粒
18	明かりを绝やさず	让火光常照不熄
19	思い出の木の下で	在回忆的树下
20	アタイのケジメ	我的交代
21	メダ女新闻放浪记	徽女报流浪记
22	なぞなぞ大胜负!	机智问答大赛!
23	青春の1ペ－ジ	青春的1页
24	ナイショの木雕りの女神像	不可告人的木雕女神像
25	あこがれの地上	向往地上
26	魔女に恋した男	爱上魔女的男子
27	バイキングと王国民	维京与王国子民
28	きぼうの花が咲く日まで	直到希望之花开花的那一天
29	健康じいさんの执念	健康老爷爷的执着
30	ドゥルダの心得	度鲁达的心得
31	そのプライドをへし折れ	挫其锐气
32	骑士の夸りを取り戻せ	找回骑士的荣耀
33	ユウレイ少女の最后の愿い	幽灵少女的最后愿望
34	渡せなかった卒业证书	未能颁发的毕业证书
35	マリンヌ先生の生活指导	玛琳老师的督导
36	いい香りのするあの子	香气芬馥的那女孩
37	おアツいのが好きでしょ?	热一点才好嘛?
38	砂漠に咲く幻の花	沙漠绽放的梦幻花朵
39	けんじゃの石のゆくえ	贤者之石的去向
40	レッツ! 丰渔祈愿	为祈求丰收准备
41	人鱼さんを助けるさぁ～	我想帮助人鱼～
42	巨星のカケラを追え	追寻巨星碎片
43	ゆうきのうた	勇气之歌
44	寝耳に太鼓	暮鼓晨钟
45	成金ベシムの挑战状	暴发户贝吉姆的挑战
46	开馆600年の愿い	开馆600年的愿望
47	海底裁判ただいま开廷!	海底审判现在开庭!
48	亡き弟に捧ぐ	献给亡弟
49	いにしえの爱の手纸	远古的情书
50	まだ见ぬ绝景を求めて	追求前所未有的绝境
51	战场をさまよいし	无双彷徨战场的无双
52	イメルダさんの本气占い	伊梅露妲的认真占卜
53	かくれんぼの极意	捉迷藏的精髓
54	ロマンの里ホムラ	浪漫的火焰村里
55	王子のミラクル强兵计画	王子的奇迹强兵计划
56	どっこい亲切漂流者!	等待好心人的漂流者
57	ウラノスの大秘法	乌拉诺斯的大秘法
58	よみがえる圣贤の竖琴	复苏的圣贤竖琴
59	ネルセンの秘传书	尼尔森的秘传书
60	ふたりのバングル	两人的手镯

全部神奇锻造的配方中日文对照（レシピブック）（共105种）

编号	日文	中文
1	ふしぎな锻冶入门	神奇锻造入门
2	うろこで作ろう	用鳞片来制作吧
3	圣堂骑士团案内	圣堂骑士团指南
4	やさしいぼうし作り	轻松做帽子
5	黄金の指轮入门	黄金指环入门
6	よろい作り入门	打造铠甲入门
7	铁制の剑のレシピ	铁制剑的配方
8	铁制の防具のレシピ	铁制防具的配方
9	魔女っ子バイブル	小魔女圣典
10	毛皮で作る装备のレシピ	毛皮制装备的配方
11	新式武器のレシピ	新式武器的配方
12	金细工入门	金器入门
13	银で作るレイピア	锻造银细剑
14	世界の指轮图鉴	世界指环图鉴
15	钢铁武装目录	钢铁武装目录
16	私は蝶になりたい	我要化为蝴蝶
17	ハンサムな装备のレシピ	帅气装备的配方
18	ユグノア甲胄绘图	尤格诺尔甲胄图集
19	手作り入门	手工入门
20	おしゃれガ－ル特集	时尚少女特集
21	兽のムチのレシピ	驯兽鞭的配方
22	大盗贼衣装のレシピ	大盗服装的配方
23	バニ－衣装のレシピ	兔女郎服装的配方
24	やすらげる衣装作り	令人安宁的服装
25	邪を破るつるぎの书	破邪之剑全书
26	しんじゅ加工入门	珍珠加工入门
27	ネックレスカタログ	项链型录
28	おしゃれダイアリ－	时尚日记
29	女王のムチの书	女王之鞭全书
30	先代王の衣装のレシピ	先王服装的配方
31	雷电宿す武具の书	带雷电的武具全书
32	はやぶさのツメの本	隼爪全书
33	ドラゴン装备图鉴	龙装备图鉴
34	续ドラゴン装备图鉴	龙装备图鉴续集
35	极ドラゴン装备图鉴	终极龙装备图鉴
36	盗贼の仕事道具集	盗贼工作用品集
37	银の使い方	银的活用法
38	なれる! 魔法使い	你也能成为魔法师
39	明日 天使になあれ	明天当天使
40	王子と姫のヒミツ	王子与公主的秘密
41	冻える武具	冰冻的武具
42	プラチナの盾目录	白金盾牌目录
43	プラチナの武器目录	白金武器目录
44	プラチナの防具目录	白金防具目录
45	大魔道のススメ	穿出大魔道士风范
46	属性アクセのしおり	属性饰品教学
47	魔法武具のレシピ	魔法武具的配方
48	ザ・ゾンビバスタ－	THE灭尸剑
49	神々が爱したクツ	众神所爱的鞋子
50	恶魔装备图鉴	恶魔装备图鉴
51	王族衣装の写し绘	王族服装剪影
52	君を守る小さな指轮	守护你的小指环
53	皇帝爱用の斧のレシピ	皇帝爱用斧头的配方
54	せいれいの盾のレシピ	精灵盾的配方
55	らいていの杖のレシピ	雷霆法杖的配方
56	太阳王の装束のレシピ	太阳王装束的配方
57	蝶イケてる装备のレシピ	蝴蝶美观装备的配方
58	光の装备のレシピ	光之装备的配方
59	トレビアン衣装のレシピ	卓越服装的配方
60	贤者の爱用品のレシピ	贤者爱用品的配方
61	げんまの盾のレシピ	幻魔盾的配方
62	ミスリル武具のレシピ	秘银武具的配方
63	メタスラ装备のレシピ	金属史莱姆装备的配方
64	海神のヤリのレシピ	海神之叉的配方
65	雪と冰の狩人	冰雪猎人
66	发を饰る黄金	妆点秀发的黄金
67	女神のヒミツ	女神的秘密
68	大自然のイヤリング	大自然的耳环
69	古き王者の传说	古代王者的传说
70	熟练者用武具图鉴	老手用武具图鉴
71	不思议な腕轮大集合	神奇手环大集合
72	圣女の誓い	圣女的誓言
73	将军正装の仕立て方	将军礼装缝制法
74	はぐメタ装备辞典	流浪金属史莱姆装备词典
75	战姬の肖像	战斗公主的肖像
76	ロイヤル工芸集	皇家工艺集
77	盗贼王指南	盗贼王指南
78	军人制服论	军人制服论
79	战女神の教典	战女神的教典
80	生と死の指轮	生与死的指环
81	しゃくねつの武具	灼热的武具
82	大贤者默示录	大贤者默示录
83	金星神の言行录	金星神语录
84	龙の装饰品のレシピ	龙装饰品的配方
85	神龙装束のレシピ	神龙装束的配方
86	オリハルコン装备レシピ	奥利哈尔刚装备的配方



编号	日文	中文
87	神々の装いのレシピ	众神服装的配方
88	大树の福音の书	大树福音书
89	エトワ—ル装备のレシピ	巨星装备的配方
90	カリスマスタイル	领袖造型
91	名剑改造のレシピ	改造名剑的配方
92	高贵なる宝饰品目录	高贵珠宝目录
93	リングマスタ—ズ	戒指大师
94	歌剧の怪人	歌剧怪影
95	四季のぼうしレシピ	四季帽子配方
96	永远への手がかり	通往永远的线索
97	神话の武具のレシピ	神话武具的配方
98	メタキン装备辞典	金属史莱姆王装备词典
99	时间王の传记	时间王的传记
100	战场の名品总览	战场名品总览
101	ネルセン武具全集	尼尔森武具全集
102	新生・勇者のつるぎ	新生・勇者之剑
103	英雄战记・上巻	英雄战记・上卷
104	英雄战记・中巻	英雄战记・中卷
105	英雄战记・下巻	英雄战记・下卷

全部道具名中日文对照（共45种）

编号	日文	中文
1	やくそう	药草
2	上やくそう	上等药草
3	特やくそう	特效药草
4	いやしそう	治愈草
5	どくけしそう	解毒草
6	上どくけしそう	上等解毒草
7	特どくけしそう	特效解毒草
8	まんげつそう	满月草
9	きつけそう	爽健草
10	つきのめぐみ	月之恩惠
11	ばんのうぐすり	万能药
12	超ばんのうぐすり	超万能药
13	まほうの小ビン	魔法小瓶
14	まほうのせいすい	魔法圣水
15	けんじゃのせいすい	贤者圣水
16	エルフののみぐすり	艾尔芙药水
17	せかいじゅのは	世界树之叶
18	せかいじゅのしずく	世界树之露
19	命のきのみ	生命果实
20	ふしぎなきのみ	神奇果实
21	ちからのたね	力量种子
22	きようさのたね	灵巧种子
23	すばやさのたね	速度种子
24	まもりのたね	守护种子
25	まりょくのたね	魔力种子
26	しんこうのたね	信仰种子
27	スキルのたね	技能种子
28	うつくしそう	美肌草
29	キメラのつばさ	奇美拉之翼
30	せいすい	圣水
31	天使のすず	天使铃铛
32	どくがのこな	毒蛾鳞粉
33	まだらくもいと	花斑蛛丝
34	ゆめみの花	梦境花
35	めざめの花	醒神花
36	おかしなくすり	奇妙药剂
37	ばくだん石	炸弹石
38	ラブリ—エキス	爱心精华
39	けんじゃの石	贤者之石
40	きせきのきのみ	奇迹果实
41	きせきのしずく	奇迹之露
42	こやくカウンタ—	小奖计数器
43	ユグノア铜贷	尤格诺尔铜币
44	ユグノア银贷	尤格诺尔银币
45	ユグノア金贷	尤格诺尔金币

全部素材中日文名对照（共115种）

编号	日文	中文
1	どうのこうせき	铜矿石
2	てつこうせき	铁矿石
3	ぎんのこうせき	银矿石
4	きんのこうせき	金矿石
5	プラチナこうせき	白金矿石
6	メタルのカケラ	金属碎片
7	おうごんのカケラ	黄金碎片
8	ミスリルこうせき	秘银矿石
9	ヘビ—メダル	重金属
10	きんかい	金块
11	龙のひせき	龙之秘石
12	オリハルコン	奥利哈尔刚
13	ヒヒイロカネ	绯绯色金
14	せいれいせき	精灵石
15	げんませき	幻魔石
16	かがみ石	镜之石
17	ひかりの石	光之石
18	つけもの石	腌菜石
19	マグマの石	岩浆石
20	ネコずな	猫砂
21	みがきずな	研磨砂
22	ホカホカスト—ン	热乎乎的石头
23	ようがんのカケラ	熔岩碎片
24	赤い宝石	红色宝石
25	青い宝石	蓝色宝石
26	黄色の宝石	黄色宝石
27	绿の宝石	绿色宝石
28	紫の宝石	紫色宝石
29	レッドアイ	红眼石
30	ブル—アイ	蓝眼石
31	イエロ—アイ	黄眼石
32	グリ—ンアイ	绿眼石
33	パ—プルアイ	紫眼石
34	ピンクパ—ル	粉红珍珠
35	ブラックパ—ル	黑珍珠
36	ホワイトパ—ル	白珍珠
37	アレキサンドライト	紫翠玉
38	ときのすいしょう	时之水晶
39	命の石	生命之石
40	しんかのひせき	进化的秘石
41	だいしんかのひせき	大进化的秘石
42	やみのなみだ	黑暗之泪
43	麻の糸	麻线
44	カマのあぶら	蛤蟆油
45	コットン草	木棉草
46	シルク草	丝绸草
47	かがやきそう	闪光草
48	ようせいの绵花	妖精的棉花
49	身かわしそう	闪避草
50	あやかしそう	妖异草
51	さとりそう	领悟草
52	しおかぜ草	海风草
53	サンドフル—ツ	沙漠水果
54	サバンナウッド	莽原木材
55	レッドベリ—	红浆果
56	ちょうのはね	蝴蝶翅膀
57	かぜきりのはね	拔风羽
58	うるわしキノコ	美丽蘑菇
59	ふしぎな海草	神奇海草
60	あまつゆのいと	雨露之丝
61	よるのとばり	夜之幕
62	なないろのまゆ	七色茧
63	にじいろの布きれ	彩虹色的布片
64	オ—ロラの布きれ	极光布片
65	さくらの花びら	樱花花瓣
66	きれいな枝	漂亮树枝
67	まほうの树木	魔法树木
68	暗黑の树木	暗黑树木
69	冰の树木	冰之树木
70	炎の树木	炎之树木
71	やみの树木	暗之树木
72	巨龙树の枝	巨龙树的树枝
73	红莲の大木	红莲巨木
74	たそがれの树木	黄昏树木
75	するどい爪	锐利的爪
76	ドラゴンのツノ	龙的原角
77	小さなこうら	小甲壳
78	けものの皮	兽皮
79	けもののホネ	兽骨
80	大きなホネ	大根骨头
81	ふさふさの毛皮	绒毛皮
82	まじゅうの皮	魔兽原皮
83	まじゅうのツノ	魔兽原角
84	ドラゴンの皮	龙皮
85	魔龙の皮	魔龙皮
86	魔龙のホネ	魔龙骨
87	小さなうろこ	小巧鳞片
88	大きなうろこ	大片鳞片
89	こうもりのはね	蝙蝠翅膀
90	やわらかウ—ル	柔软的羊毛
91	へびのぬけがら	蛇蜕
92	白い贝がら	白贝壳
93	赤いサンゴ	红珊瑚
94	ソルティアナシェル	索尔提亚纳贝
95	よごれたほうたい	脏绷带
96	ふしぎなひだね	神奇火种
97	まんねん雪	万能雪
98	冰のけっしょう	冰的结晶
99	まりょくの土	魔力之土
100	かがやきの树液	闪光树汁
101	きよめの水	净化之水
102	サバンナの水	莽原之水
103	さざなみのしずく	涟漪之露
104	うしのふん	牛粪
105	うまのふん	马粪
106	いかずちのたま	雷鸣珠
107	天使のソ—マ	天使的神酒
108	ほしのカケラ	星之碎片
109	ぶどうエキス	武术精华
110	せいじゃのはい	圣者之灰
111	スライムゼリ—	史莱姆果冻
112	スライムオイル	史莱姆油
113	スライムのかんむり	史莱姆王冠
114	壁画のレプリカ	壁画复制品
115	魔龙のたましい	魔龙之魂

其他支线要素中日文对照

弩力冒险（ボウガンアドベンチャ-）

玩家在サマディ-城的剧情后获得弩（ボウガン）。之后去サマディ-城找到一个叫尤弥尔（ユミル）的NPC对话。之后可以在各张野外地图找到能够用弩射碎的靶子（マト），存在靶子的地图共有11张，每张地图共有5个靶子，玩家需要使用弩箭击碎全部靶子后回到该地图的营地，和营地旁拿着弓箭的魔物对话可以获得报酬以及对应的称号。

赛马大会（ウマレ-ス）

在サマディ-城的剧情之后可以参加赛马大会，总共有5种杯赛，最初会解锁青铜杯（ブロンス）与白银杯（シルバ-），天地异变剧情后解锁黄金杯（ゴ-ルド），而通关后解锁白金杯（プラチナ），而在隐藏迷宫“尼尔森的迷宫”中完成任意考验并选择相应愿望后追加最高级的黑色杯（ブラック）。

赌场（カジノ）

赌场也是DQ系列的传统迷你游戏之一，本作的赌场共有两处，一处在索尔提科镇（ソルティコの町），另一处在古洛塔镇（グロッタの町）。有4种赌博游戏可玩，包括拉霸（スロット）、扑克牌（ポ-カ-）、轮盘（ル-レット）以及PS4版独占的魔霸（マジックスロット）。

在从库巴手中救下碧奇公主之后，马里奥的冒险还远没有结束。本期研究除了会补完上期剩余几个国家力量之月的详细获得方法外，还会将解放月之石后以及月之国后面的力量之月获得方法全部为大家呈现。由于解放月之石后新出现的力量之月的具体位置均会在地图上标出，因此本期研究中部分国家的力量之月地图不会放出。让我们一起向着漫长旅途的终点出发吧！

*......主线流程中必定会获得的力量之月。

#......击败库巴后才能获得的力量之月。



文 余烬 美编 NINA



超级马里奥 奥德赛		Nintendo	NS
スーパーマリオ オデッセイ		动作冒险	中文版
2017年10月27日	本地1~2人	无对应周边	
售价为5980日元			

帽子国

18 在眼镜桥桥头

从眼镜桥上跳到力量之月所在的帽子屋屋顶后直接获得。

19 飞到骷髅告示板之上

附身啪嗒栗子小子后，飞到力量之月所在位置后直接获得。

20 巨大的帽檐下

传送到中点旗"帽子塔"，悬挂在下图所示位置后松手即可获得。



21 飞啊飞 飞到云海的尽头

附身啪嗒栗子小子后，飞到力量之月所在位置即可获得。

22 转动帽子的浮雕

击打图中发光的帽子浮雕后获得。



23 沉入云里的船上

附身啪嗒栗子小子后飞到力量之月所在位置，将帽子挂在屋顶发光的立柱上并持续旋转一段时间后获得。

24 沉入在云里的脚边

对力量之月所在位置的发光地面使用撞地后获得。

25 云海的候鸟

触碰在云海中飞行的发光候鸟后获得。

26 在广场抓到蹦蹦！

在力量之月所在位置抓到蹦蹦兔后获得。

27 在云上收集音符

附身啪嗒栗子小子并飞到力量之月所在位置触碰大音符后，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

28 帽子国的嘀嗒·运动2

完成力量之月所在位置的嘀嗒运动后获得。

29 帽子国 大师杯

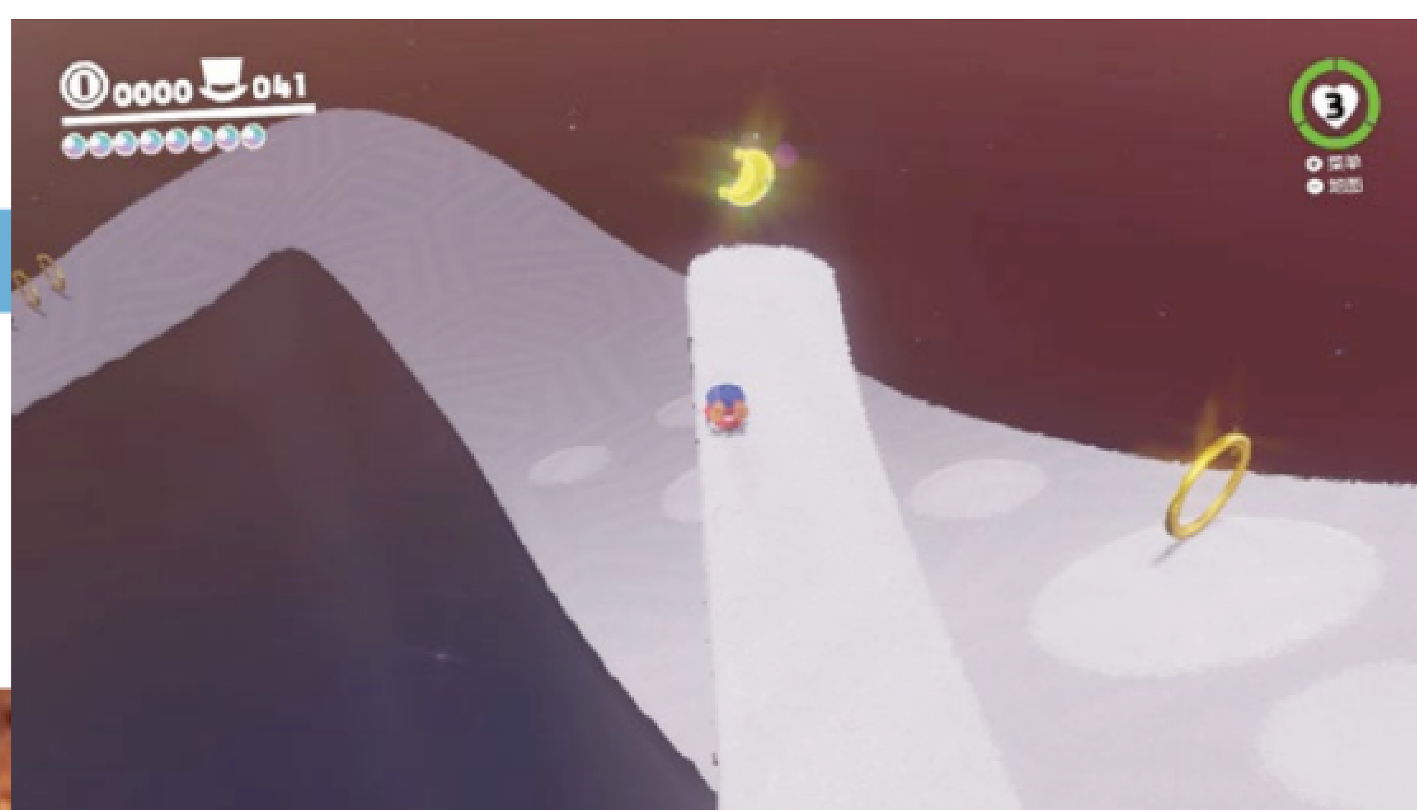
在帽子国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

30 翻滚又翻滚

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫后，滚到迷宫深处后获得。

31 一路翻滚到尽头

进入30号力量之月所在迷宫，滚到下图所示位置后获得。



瀑布国

26 沉眠在瀑布深潭的宝物

来到力量之月所在位置的桥下水底，对发光地面使用撞地后获得。

27 扔出帽子 跳到上面

利用神奇的云来到力量之月所在的空中平台后直接获得。

28 在悬崖下发光的宝物

来到力量之月所在位置的悬崖下方直接获得。

29 跳下岩石拱桥

悬挂在力量之月所在位置的岩石拱桥边缘，再松手跳向力量之月后获得。

30 受巨大化石保护

将帽子挂在如图所示化石的发光鼻尖并持续旋转一段时间后获得。



31 来自老旧的电线杆里

附身暴龙后，破坏奥德赛号旁边的电线杆，对出现的发光地面使用撞地后获得。

32 在崩塌的岩石下

附身暴龙并破坏力量之月所在位置的岩石后，对发光地面使用撞地后获得。

33 来自崩塌的化石之中

附身中点旗“达伊纳弗高地”附近的汪汪，利用撞击将另一只汪汪反弹至如图箭头所指方向的化石，将之击碎后获得。



34 在瀑布前抓到蹦蹦！

抓到力量之月所在位置的蹦蹦兔后获得。

35 急忙往上收集音符

进入中点旗“达伊纳弗高地”附近的平面壁画，触碰其中的大音符后，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

36 瀑布国 大师杯

在瀑布国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

37 换乘神奇的云

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

38 用神奇的云到墙壁上

进入 37 号力量之月所在迷宫，来到如图所示位置再前往力量之月所在平台后获得。

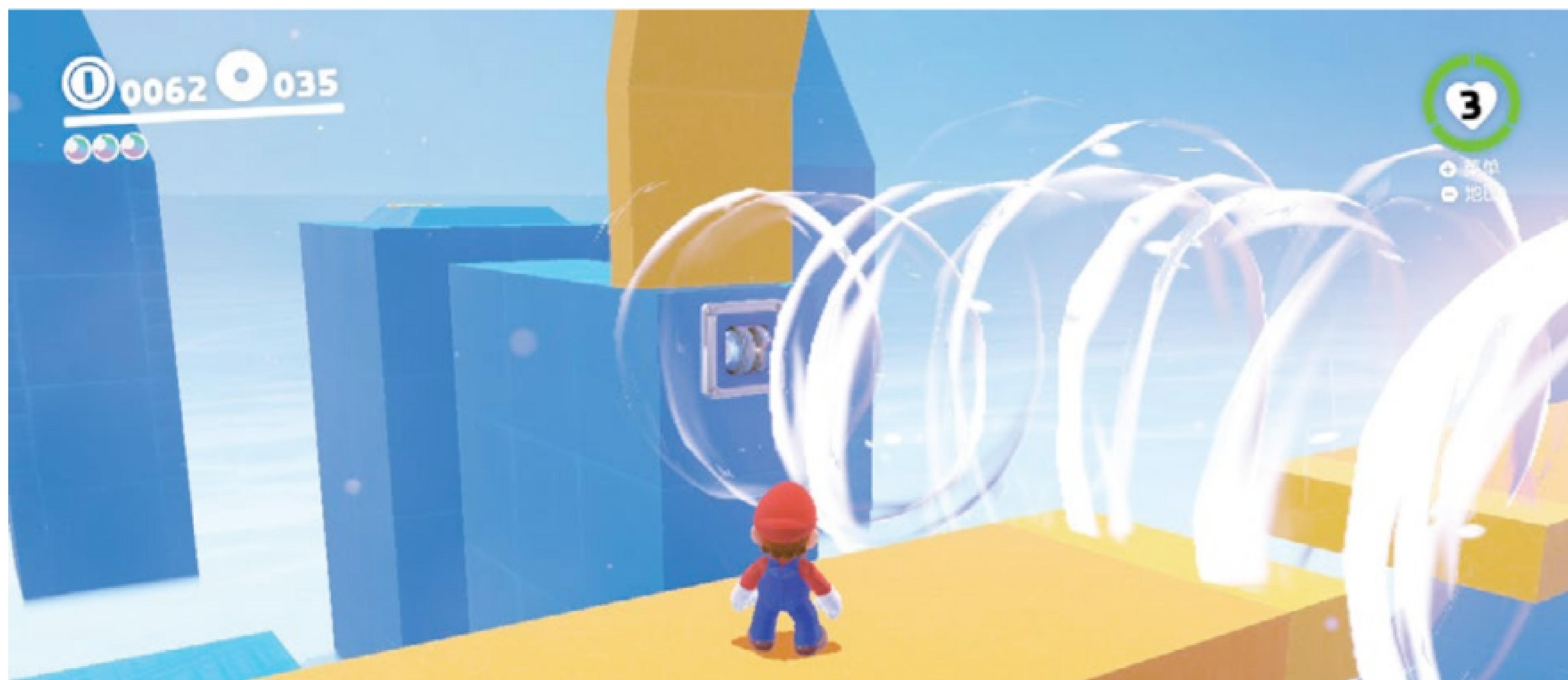


39 越过阵风桥

从力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫最深处后获得。

40 飞吧 阵风桥

进入 39 号力量之月所在迷宫，来到第二个拉杆位置后利用阵风将帽子吹向如图马里奥所面对的拉杆，沿着新出现的路来到深处再次利用阵风吹帽子拉动拉杆后获得。



沙之国

70 利用椰子树用力一跳！

来到力量之月所在位置，爬到椰子树顶端后获得。

71 跳到北边的柱子上

附身电箱变成电流移动的过程中取消附身，并跳到力量之月所在的柱子顶端后获得。

72 跳进流沙里

从上方平台跳进流沙并滑到力量之月所在位置后即可获得。

73 通向峡谷的上空

从中点旗“阿炽尼亚遗迹 圆塔”处搭乘移动的石块，靠近力量之月后纵身一跃即可获得。

74 毒沼里的小岛

驾驶莱德·巴士，来到力量之月所在位置后即可获得。

75 看不见的光辉

附身观像并来到如图位置，取消附身后对发光地面使用撞地后获得。



76 在东边的石柱

附身弹头杀手来到如下页图位置的石柱上，将新的弹头杀手引诱而出后跳到马里奥面向的对面石柱，并对飞到的即将爆炸的弹头杀手进行附身。之后立即向着力量之月所在位置的石柱加速飞行，注意飞行过程中需要不断摇动手柄进行进一步的加速，撞碎石柱上的发光石块后即可获得。



77 在沙漠抓到蹦蹦！

来到力量之月所在位置，抓到如图中马里奥面向的那只蹦蹦兔后获得。



78 撕掉吧 恶作剧海报

与力量之月所在位置的阿炽尼亚人对话后会发现遗迹外围被贴满了海报，通过帽子击打将所有海报撕掉后即可获得。

79 向下奔跑收集音符

搭乘莱德·巴士后，触碰力量之月所在位置的大音符，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

80 在壁画里面收集音符

进入阿炽尼亚遗迹的平面壁画后，触碰其中的大音符并在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

81 沙漠尽头的女朋友

附身中点旗“阿炽尼亚遗迹 入口”附近的栗子小子，来到力量之月所在位置的女性栗子小子身边后获得。

82 再来！在沙漠里健走

在力量之月所在位置的步行小游戏中获得 90 分及以上。

83 沙之国 大师杯

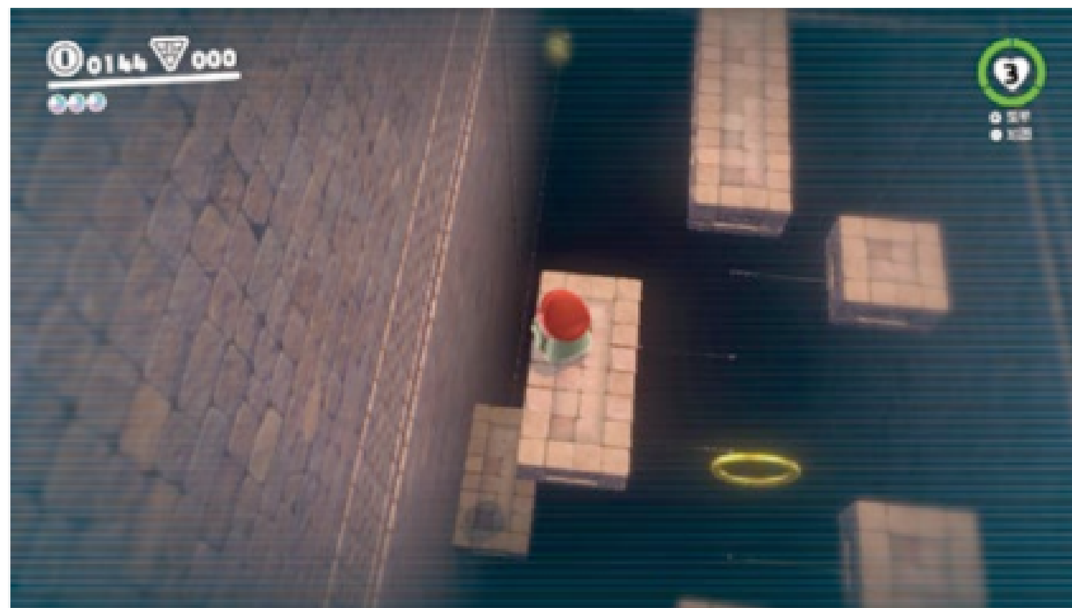
在沙之国大师杯的喏库喏库赛跑中获得第一名后获得。

84 透明升降梯的终点

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

85 纵身一跳搭上透明升降梯

进入 84 号力量之月所在迷宫，附身观像并从如图位置跳到下方的升降梯中，搭乘升降梯获得钥匙后再回到上方平台后获得。

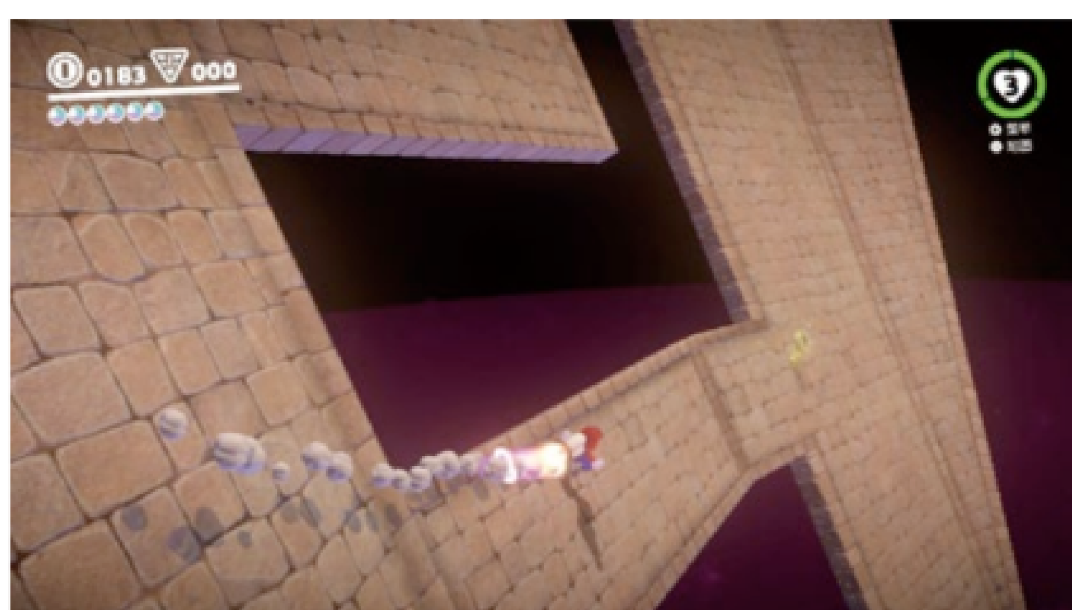


86 冲刺！跳跃！巨大遗迹

通过中点旗“阿炽尼亚遗迹 入口”旁边的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

87 快跑！沉没的巨大遗迹

来到 86 号力量之月所在迷宫后，利用火箭花爬墙跑的过程中获得如图位置的钥匙，之后顺利回到出口即可获得。

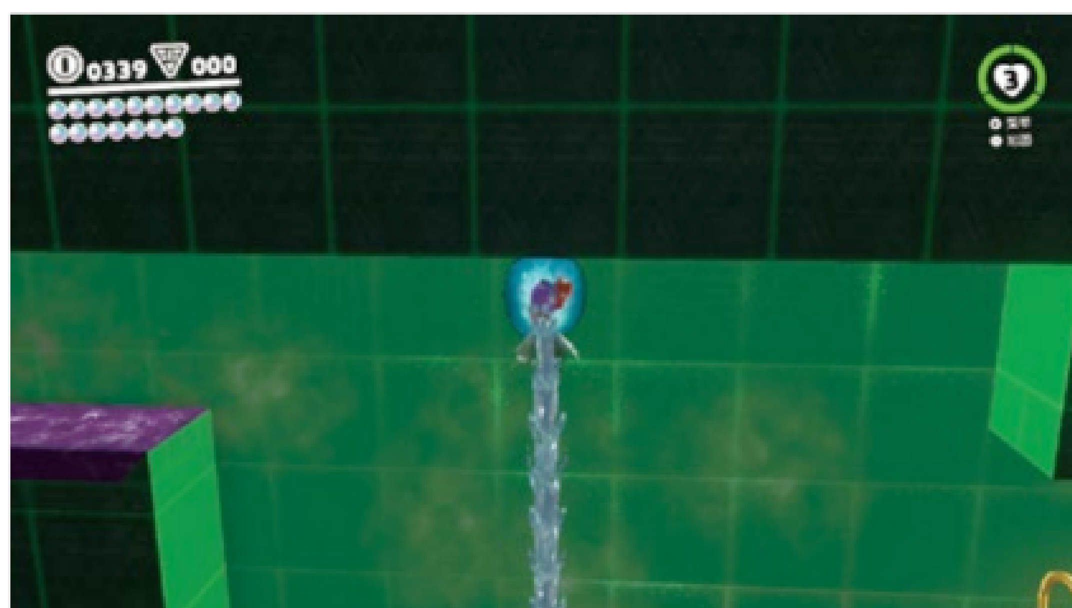


88 穿过冻结的水道

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

89 冻结水道里的密室

来到 88 号力量之月所在迷宫，从如图位置飞到左侧通路深处后获得。



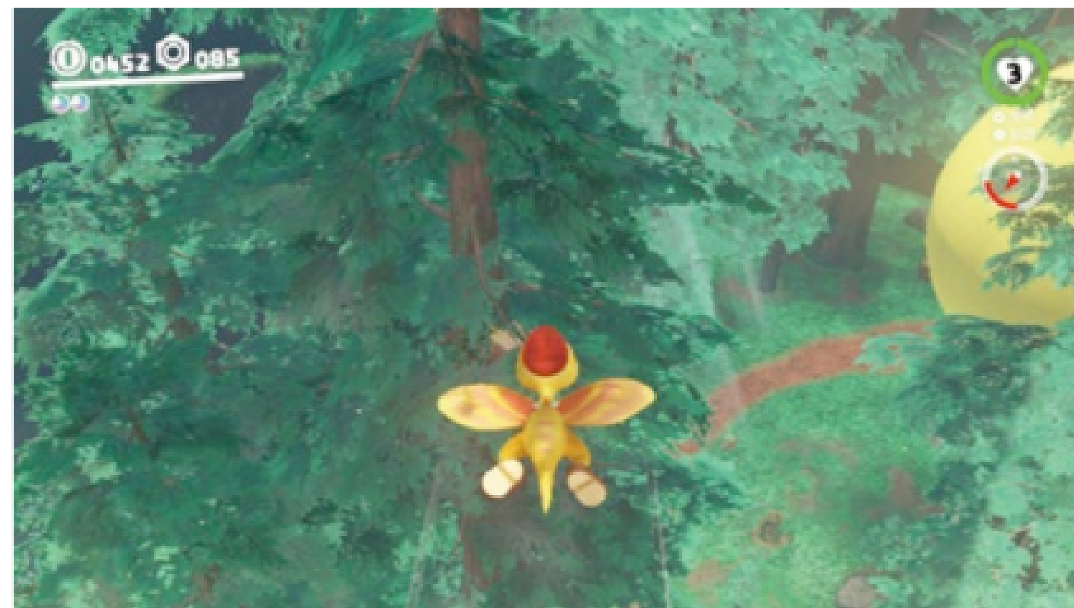
森之国

55 仰望洞窟

附身腿伸伸后进入力量之月所在的洞窟，运用其伸长能力即可获得。

56 混在高大的树群里

来到中点旗“森林观景台”，附身其中的滑翔小子后滑翔到力量之月所在位置的大树平台上，破坏其中的木箱后力量之月出现。前往力量之月所在位置后即可获得。



57 俯视栗子小子们

附身中点旗“森林观景台”附近的滑翔小子并滑翔到力量之月所在位置的高台，击碎其中的树果后即可获得。

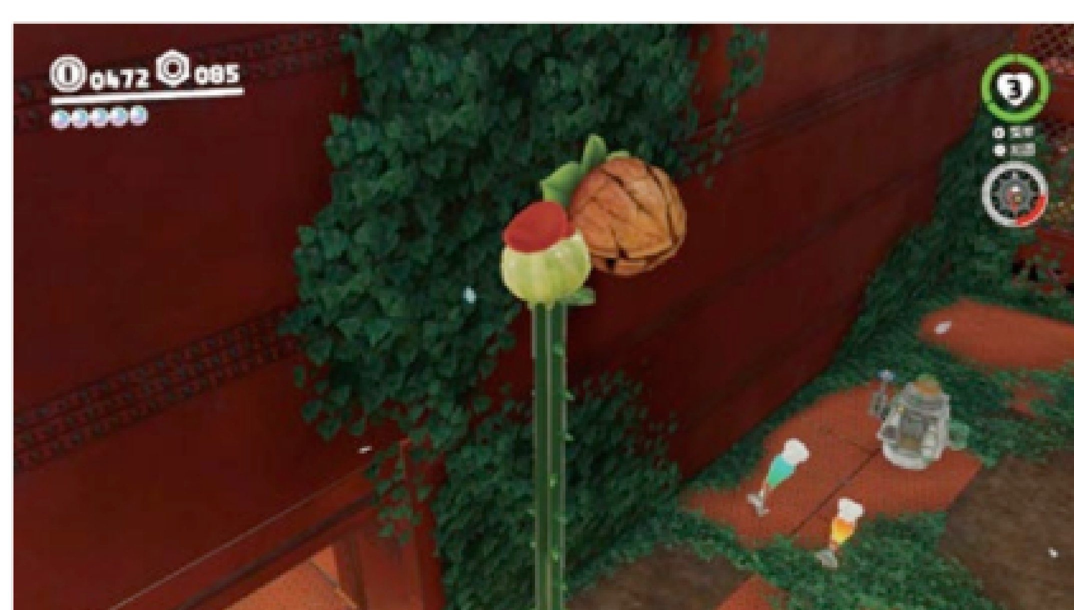
58 在石墙的正中间

附身腿伸伸后顶碎如图位置的树果后获得。



59 机器人仓库里的树果

附身腿伸伸后顶碎如图位置的树果后获得。



60 在铁之山路的上空

附身中点旗“森林观景台”附近的滑翔小子，并滑翔到位于空中的力量之月处获得。



61 观景台下的树果

附身腿伸伸后顶出如图所示的隐藏砖块，以此垫脚再顶碎上方的树果后获得。



62 森林的候鸟

击打环绕空中庭园之塔飞行的发光候鸟后获得。建议站在如图所示位置等待，候鸟奇数圈的路径恰好会经过该位置。



63 空中庭园的麻烦精

传送到中点旗“空中庭园之塔”，来到最上层后会发现有一种大型的敌人在不断吐出栗子小子。对栗子小子进行附身并多次堆叠，到达一定高度后解除附身并踩踏大型敌人的顶部，两个回合后即可将之击败，之后获得力量之月。

64 来自火堆里 好烫好烫

附身火焰兄弟后运用其能力点燃提示鸟旁边的火堆后获得。

65 森之国的嘀嗒·运动3

完成力量之月所在位置的嘀嗒运动后获得。

66 收集吧！森林的月亮碎片

集齐铁之迷宫中的五块力量之月碎片后获得。

67 在墙上收集音符

触碰如图所示位置的大音符，之后在限定时间内触碰全部的小音符后获得。



68 伸缩自如收集音符

附身腿伸伸后来到如图所示位置，触碰其中的大音符后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。



69 森之国 大师杯

在森之国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

70 遇见腿伸伸了！

附身腿伸伸后，靠近力量之月所在位置的戴布伦人后获得。

71 危险！透明道路

从中点旗“秘密花圃 入口”斜坡下的水管进入迷宫，击败迷宫深处的三只喷毒吞食花后获得。

72 透明道路的密室

进入 71 号力量之月所在迷宫，进入如图马里奥所面向的门，打开其中的宝箱后获得。



73 在森林赶绵羊

从力量之月所在位置的水管进入迷宫，将绵羊赶到上方平台的圆形养育场中后获得。

74 在铁桥赶绵羊

来到 73 号力量之月所在的迷宫中，从如图所示位置进入水管。来到新的平台后，按下 P 按钮并在限定时间内将绵羊赶到圆形养育场后获得。



75 来回崩塌的道路

从力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处获得钥匙后再返回入口处即可获得力量之月。可以附身弹头杀手并通过飞行快速到达目的地。

76 从下方穿过 崩塌的道路

来到 75 号力量之月所在的迷宫，附身在石桥下方飞行的大型弹头杀手后，飞向入口平台下方的石墙并将之撞碎后获得。

湖之国

34 在水闸后面

来到力量之月所在位置，附身拉链将墙壁拉开并掉入下方后，往水路反方向走，即可在水闸后面发现力量之月。

35 在墙边高飞

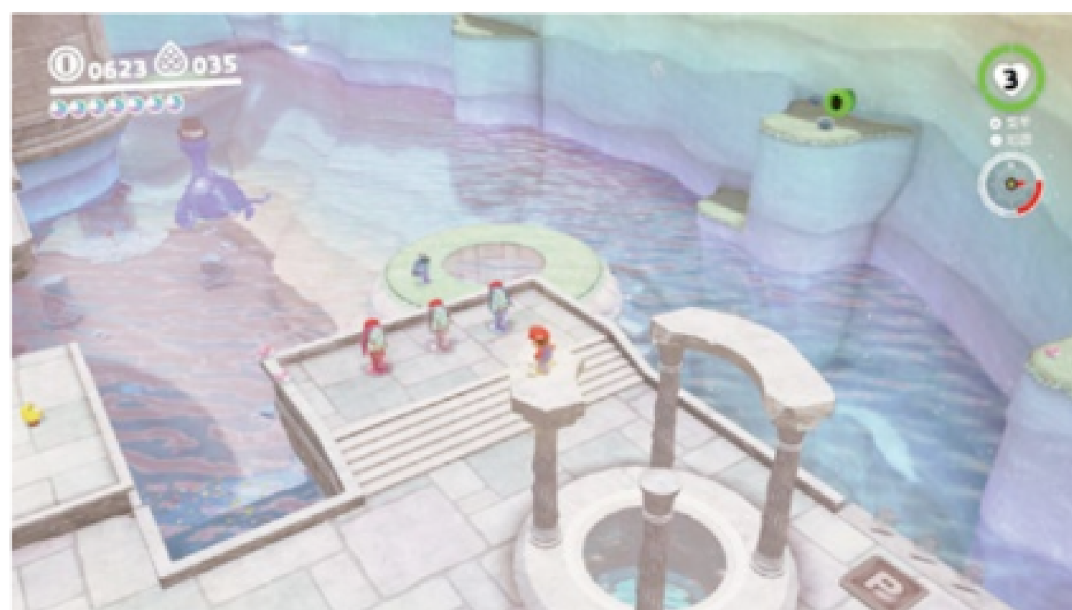
利用花朵弹飞到力量之月所在位置获得。

36 幽深莫测的湖底

附身泡泡怪并进入奇诺比奥队长所在的湖底区域（18 号力量之月所在位置）后获得。

37 在水广场的屋顶

来到如图所示位置使用撞地后获得。



38 湖上的候鸟

来到力量之月所在位置赶跑发光候鸟后，观察候鸟的行径路线，触碰或击打它后获得。

39 湖畔的女朋友

附身中点旗“湖畔的中庭”附近的栗子小子后，来到奥德赛号旁边的女性栗子小子处获得。注意行进过程中不要掉入湖水中。

40 湖之国 大师杯

在湖之国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

41 越过毒之波浪！

从力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

42 挑战毒之波浪！

来到 41 号力量之月所在迷宫，附身青蛙跳到出口旁边平台上获得钥匙后，再返回出口即可获得。



云之国

03 在云海里找到啦！

来到如图所示位置使用撞地后获得。



04 凌云之上

来到如图所示平台使用撞地后，利用神奇的云来到力量之月所在位置获得。



05 拨开云海

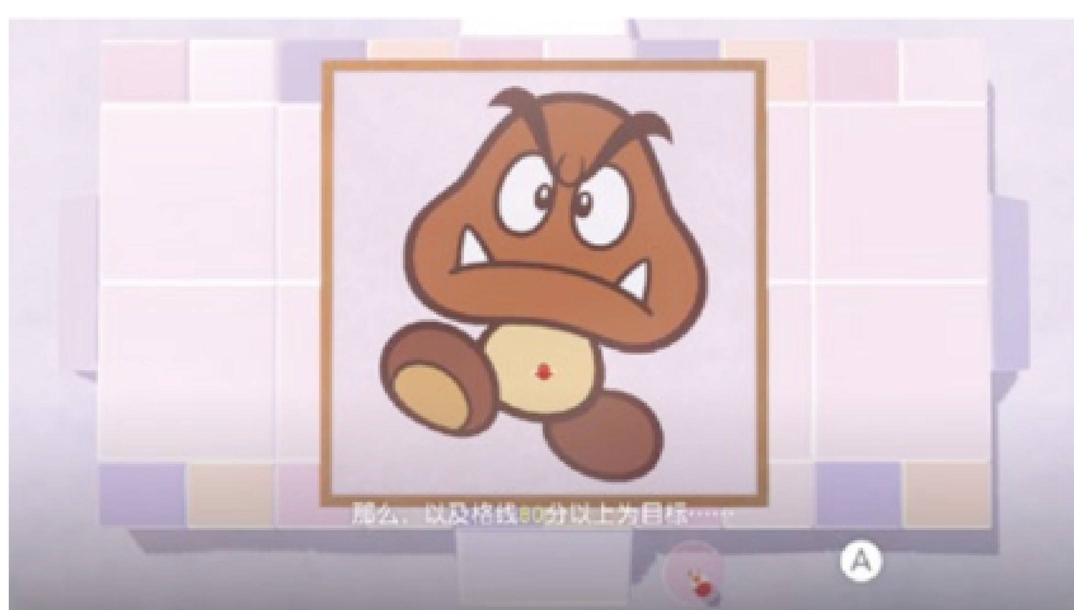
前往力量之月所在位置北侧获得钥匙后，来到力量之月所在位置获得。

06 上窜下跳收集音符

来到力量之月所在位置平台使用撞地后触碰上方的大音符，之后在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

07 一模一样！拼图栗子小子

在拼图小游戏中获得 80 分以上。



08 方块之王

进入力量之月所在位置的水管，在平面壁画中集齐五块力量之月碎片后获得。

09 先爬再跳！透明砖块

进入 8 号力量之月所在平面壁画，来到如图位置顶出隐藏砖块后，借助隐藏砖块跳进右侧水管并来到深处后获得。



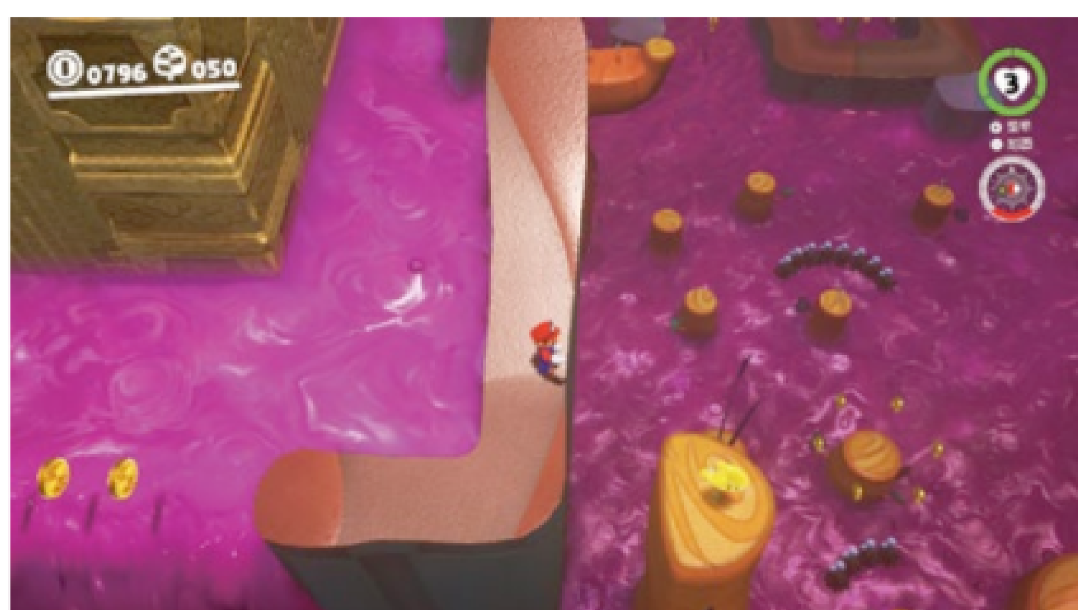
遗落之国

26 闪耀的果实

来到力量之月所在位置后直接获得。

27 跳落到树上

从如图所示位置跳到力量之月所在平台后获得。



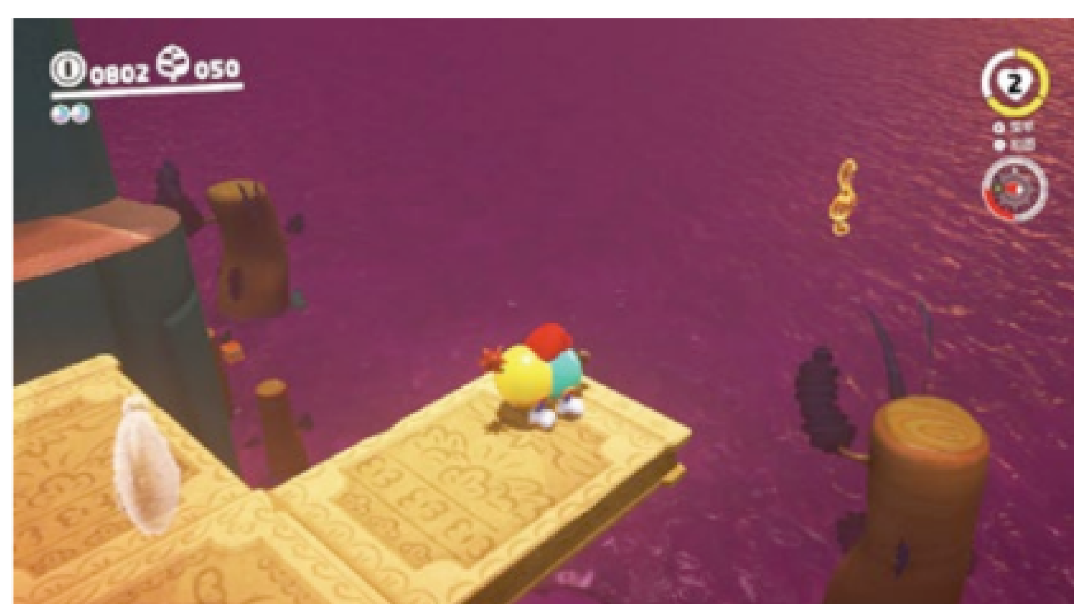
28 诱导 加以狙击

将石梯撞地成如图所示样子后，引诱对面平台的接帽虫撞碎力量之月所在位置的发光石块后获得。



29 能屈能伸收集音符

附身岛花之子并触碰如图位置的大音符后，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。



30 遗落之国 大师杯

在遗落之国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

31 遗落之国的嘀嗒·运动

完成力量之月所在位置的嘀嗒运动后获得。

32 伸长以穿过丛林

通过力量之月所在位置的管道进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

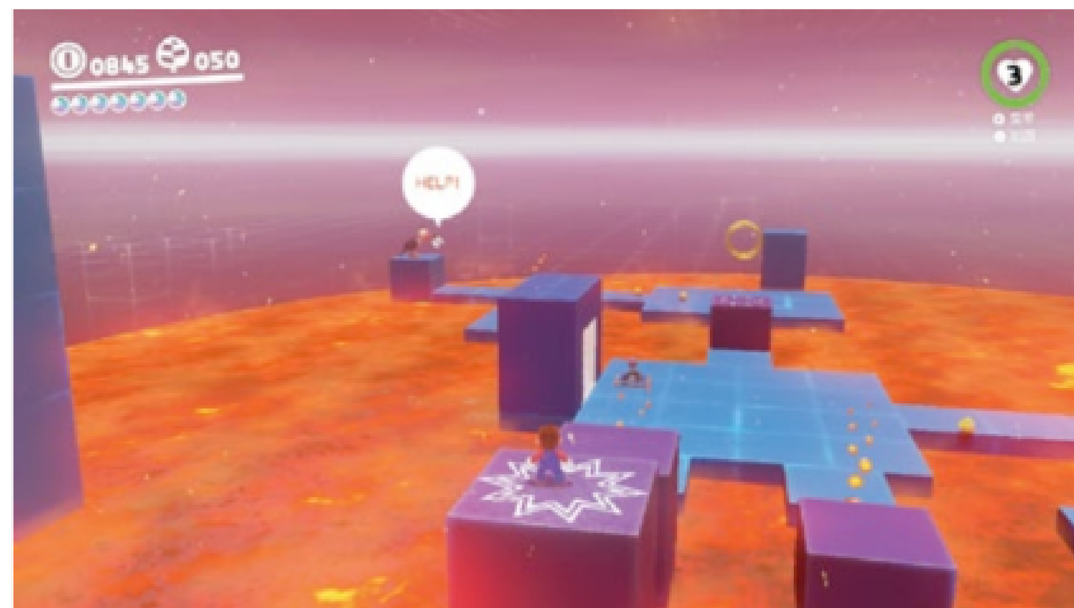
33 丛林的火光

来到 32 号力量之月所在迷宫，附身岛花之子顶碎如图位置的砖块后，引诱吞食花喷射火球点燃两侧的烛台后获得。



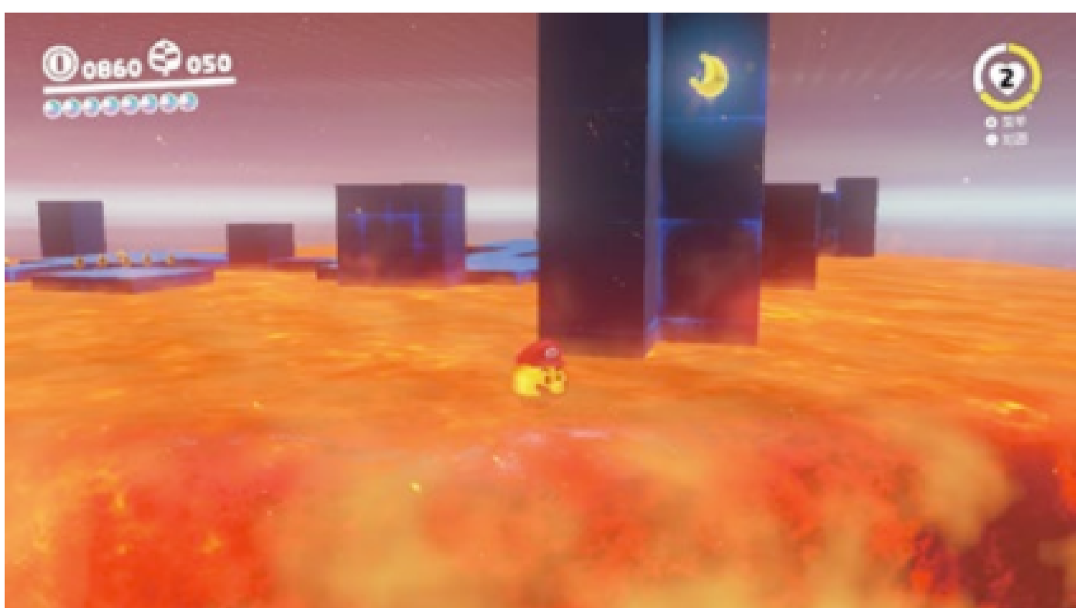
34 顺利救援成功！

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，前行几步再次发生凯皮被秃鹫强哥啄走的情节。先来到如图所示位置使用撞地后再前往强哥的位置，将之赶到刚才撞地的位置后，来到旁边的平台使用撞地后即可救回凯皮。之后使用帽子扳下开关打开栅栏后即可获得。



35 在岩浆里四处游

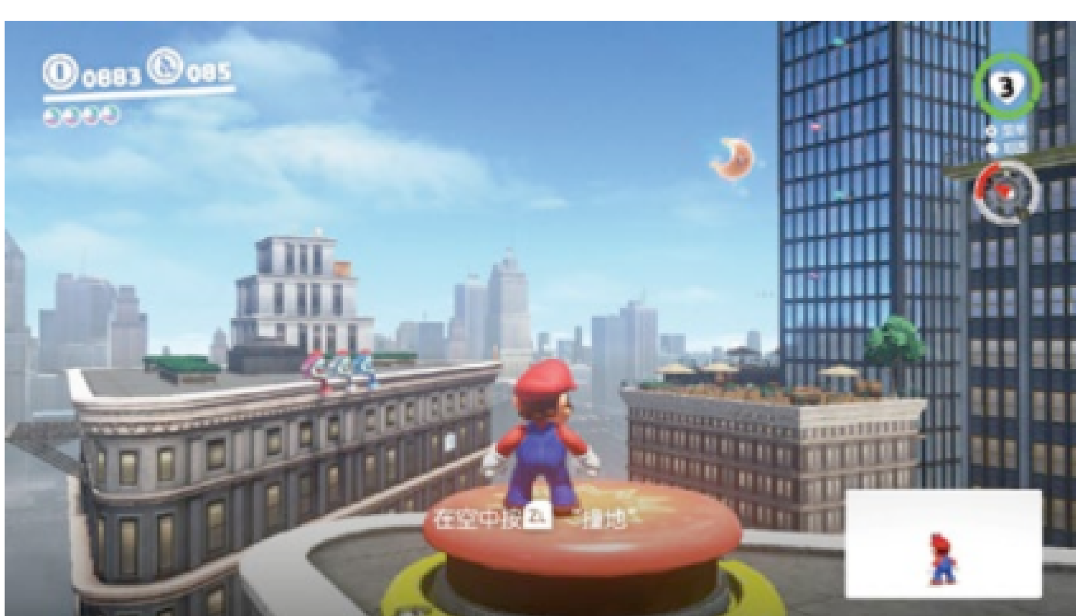
来到 34 号力量之月所在迷宫，救回凯皮后附身火焰泡泡，游到如图所示位置后进行跳跃即可获得。



都市国

67 困困在三栋大厦间

对如图所示位置的按钮进行撞地后，沿着出现的桥梁来到力量之月的下方，再使用撞地跳后即可获得。



68 连结大厦的电线上

传送到中点旗“草坪大厦 屋顶”，附身电箱并变成电流进行移动的过程中，到达力量之月下方后立即按跳跃键，电流即会沿着金币到达力量之月所在位置。

69 跳出来了！来自都市的木箱

破坏力量之月所在位置位于屋顶的发光木箱，力量之月出来后使用踩帽跳即可来到其所在位置并获得。

70 公园的候鸟

来到宝琳市长纪念公园，击打或触碰区域中发光的候鸟后获得。



71 都市国的嘀嗒·运动3

完成迷你小车店外面的嘀嗒运动后获得。

72 在公园里找到了汪！

来到宝琳市长纪念公园，能在角落发现一只戴着帽子的小狗，待小狗第一次挖出发光物后将之带到如图所示位置，当小狗再一次挖出发光物后对发光地面进行撞击获得。



73 迷你小车冠军！

在迷你小车游戏中的成绩进入 26 秒。

74 都市国 大师杯

在都市国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

75 人群中的帽子捉迷藏

进入中点旗“露天咖啡座”旁边的门，观察人群头顶上的帽子，某位纽敦人帽子的背后有一副眼睛，与之对话后即可获得。



76 乌黑山的山上

从力量之月所在位置，即两栋大厦间铁架旁边的水管进入迷宫。以咚力士为跳板不断向上并来到最上层后获得。

77 乌黑山的离岛

进入 76 号力量之月所在迷宫并来到上层后，站在咚力士的上方并向着如图中的发光地点使用远跳后，能来到力量之月所在平台。对发光地面使用撞地后获得。



78 跳跃！摇摆钢骨

进入力量之月所在位置位于屋顶的水管，来到迷宫深处后获得。

79 粉碎吧！摇摆钢骨

来到 78 号力量之月所在迷宫，附身锤子兄弟并来到如图所示位置，扔锤子砸碎其中的石块后获得。



80 马力全开冲到底！

进入力量之月所在位置位于屋顶的水管，骑摩托车来到迷宫深处后获得。

81 马力全开飞跳前进！

进入 80 号力量之月所在迷宫，骑摩托车来到如图所示力量之月所在位置后获得。



雪之国

38 在高台上闪闪发光

站在奥德赛号顶层使用踩帽跳后直接获得。

39 在冰冻的钓鱼场上

来到力量之月所在位置后直接获得。

40 流冰游泳

附身泡泡怪后来到力量之月所在的水底直接获得。

41 冰上的跳跃挑战

从帕达博乌尔的城镇进入迎风洞穴，站在如图位置的木台上待被吹到一端后，向着力量之月位置使用踩帽跳后获得。



42 遗忘在休息室的东西

进入雪地赛道中的选手休息室，破坏如图马里奥所面对的木箱柱最上层的发光木箱后获得。



43 从冰里飞了出来

从如图位置的平台跳到对面平台，对发光冰面使用撞地后获得。

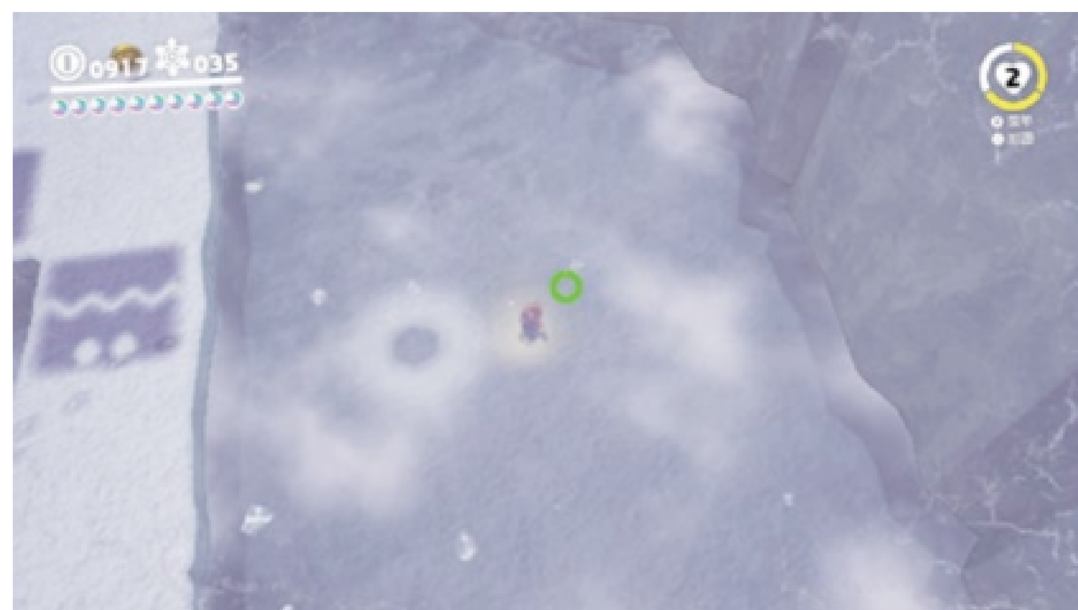


44 来自好冷好冷的水底

对力量之月所在位置的水底发光处使用撞地后获得。

45 冰隙的水洼里

从帕达博乌尔的城镇进入被挖开的冰隙，对如图位置水底发光处使用撞地后获得。



46 在冰底下蠢动之物

从帕达博乌尔的城镇进入冰之塔，来到深处之前与 BOSS 战斗的平台后，对其中发光的凸起物使用撞地后获得。

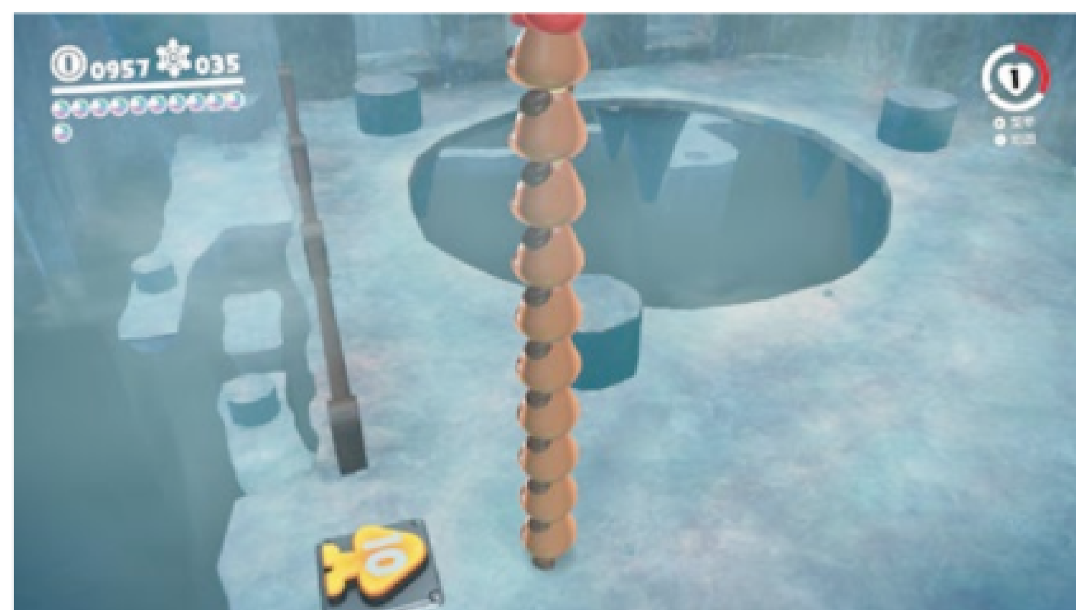
47 雪之国的嘀嗒运动3

附身泡泡怪并按下如图位置的 P 按钮后，完成嘀嗒运动获得。



48 远眺冰柱的高台

从帕达博乌尔的城镇进入冰柱洞窟，附身其中的栗子小子，堆叠 10 个栗子小子并借助下落的冰锥来到如图所示位置，按下栗子小子图案的按钮后获得。



49 遇见雪国的泡泡怪了！

附身泡泡怪，并跳到力量之月所在位置的小水池后获得。

50 再来！在冰上健走

在步行小游戏中获得 90 分及以上成绩后获得。建议在转向时向转向方向投掷帽子，这样能有效防止打滑。

51 雪之国 大师杯

在雪之国大师杯的喏库喏库赛跑中获得第一名后获得。

52 冰面赛道 级别A

从力量之月所在位置的门进入秘密赛道，在级别 A 的弹跳博乌尔 GP 中获得第一名后获得。

53 冰面赛道 级别S

获得了 52 号力量之月后，继续参加比赛并在级别 S 的弹跳博乌尔 GP 中获得第一名后获得。

54 奔跑逃离 百花路

从力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

55 百花路上 蓦然回首

进入 54 号力量之月所在迷宫，借助百花路来到如图所示位置获得。



海之国

53 接住！遮阳伞上

利用遮阳伞作为跳板跳到力量之月所在位置后直接获得。

54 玻璃杯里的发光物

通过四道水柱进入到玻璃杯塔内部上层，潜水到最底层后直接获得。

55 玻璃杯的亮点

从如图所示位置跳到力量之月所在平台后获得。



56 探险！水中道路 西侧

来到力量之月所在位置的海底直接获得。

57 探险！水中道路 东侧

来到力量之月所在位置的海底直接获得。

58 在温泉到急速上升

附身轰水后在力量之月所在位置的温泉中向上方飞行即可发现力量之月，飞到最高点后取消附身即可获得。



59 匹敌灯塔之光

将帽子挂在如图位置的长杆发光顶端并持续旋转一段时间后获得。



60 深海的岩礁

将帽子挂在力量之月所在位置海底的岩礁上并持续旋转一段时间后获得。

61 灯塔下最是漆黑

来到力量之月所在位置的海底，对发光的地面使用撞地后获得。

62 海之候鸟

击打或触碰环绕灯塔飞行的发光候鸟后获得。

63 在玻璃宫殿抓到蹦蹦！

抓到力量之月所在位置的蹦蹦兔后获得。

64 海之国的嘀嗒·运动3

传送到中点旗“灯塔上面”，完成旁边的嘀嗒运动后获得。

65 在海底迷宫收集音符

进入力量之月所在位置的平面壁画，触碰其中的大音符并在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

66 在海中收集音符

附身泡泡怪后触碰力量之月所在位置的大音符，之后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

67 海之国 大师杯

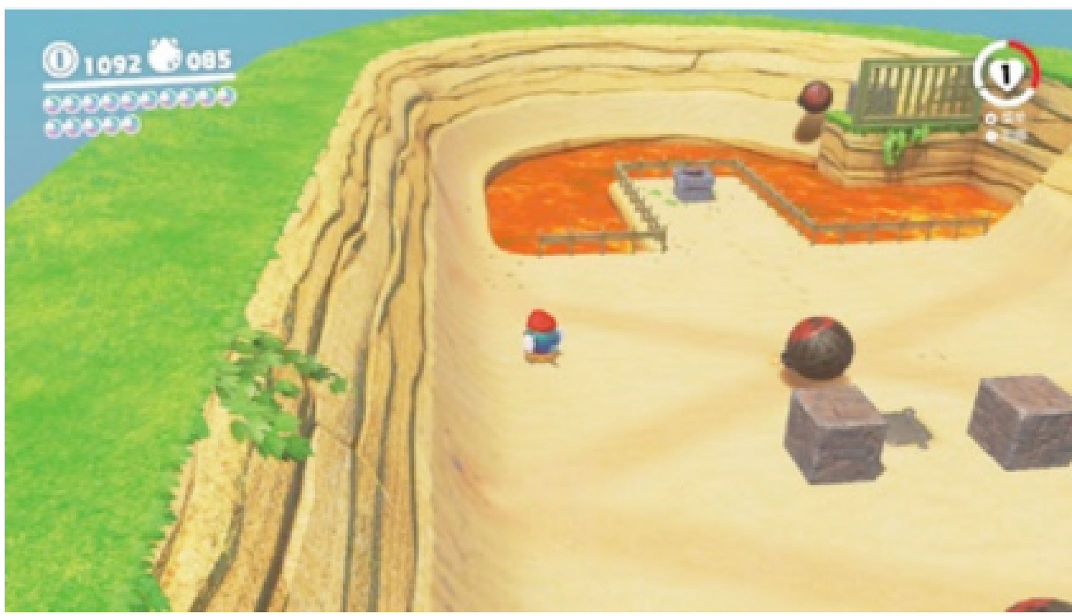
在海之国大师杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。注意附身轰水按下 Y 键喷水前进时，可以同时按下 B 键来进行斜向上的喷水，这是获得第一名的关键。

68 突刺！狙击！

通过力量之月所在位置海底的水管进入迷宫，附身啄啄儿后利用其突刺能力将炸弹反弹，首先炸毁跳台下的石块将跳台放下，再让炸弹借助跳台炸毁栅栏下的石块，栅栏放下后进入力量之月所在房间即可获得。

69 突刺！转啊！

来到 68 号力量之月所在迷宫，附身啄啄儿后站在如图位置反弹炸弹，使炸弹沿着墙壁上的轨道滚到右侧并炸毁平台上的石块后获得。



70 寻找吧！旋转迷宫

从力量之月所在位置海底的水管进入迷宫，集齐迷宫中的五块力量之月碎片后获得。

71 开启吧！旋转迷宫

进入 70 号力量之月所在迷宫，将旋转木板转成如图所示样子后，跳入空缺来到下方密室并打开宝箱后获得。



料理国

01 盯上料理的布鲁达尔兹 *

击败料理国中的布鲁达尔兹 BOSS 后获得。

02 在起司岩之中 *

附身锤子兄弟并破坏上方平台中的起司岩，拉动藏在起司岩中的开关并来到力量之月所在位置后获得。

03 跳进去！火山的大锅（3）*

剧情流程中会在附身肉之后被大鸟丢进大锅中，之后前往崇高之月所在平台即可获得。

04 在岩浆瀑布逆流而上 *

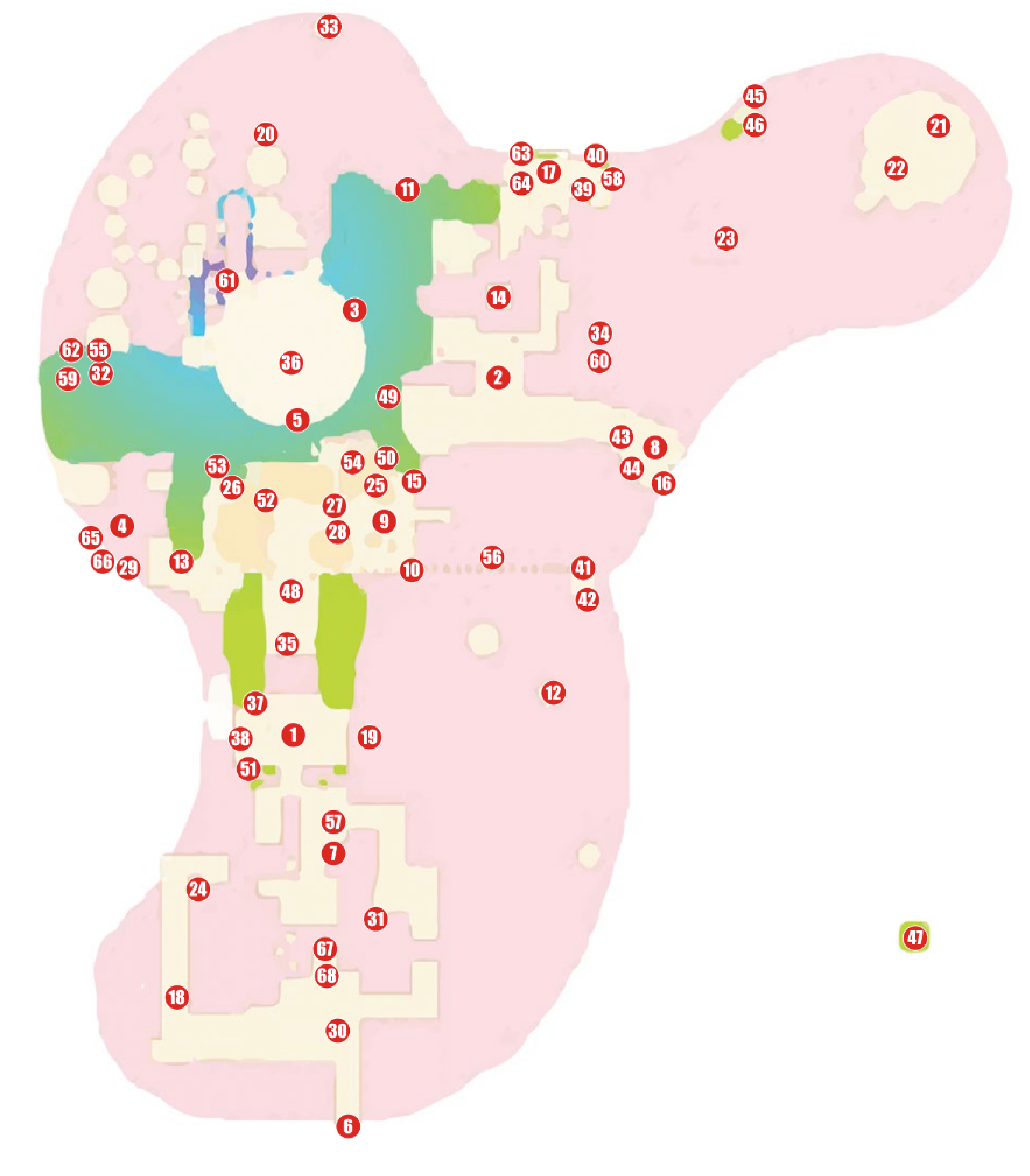
附身火焰泡泡并跳进没有火焰的烛台中将之点燃后获得。

05 决战！厨师鸟（3）*

击败火山大锅中的厨师鸟 BOSS 后获得。

06 盐丘一角

来到力量之月所在位置后直接获得。



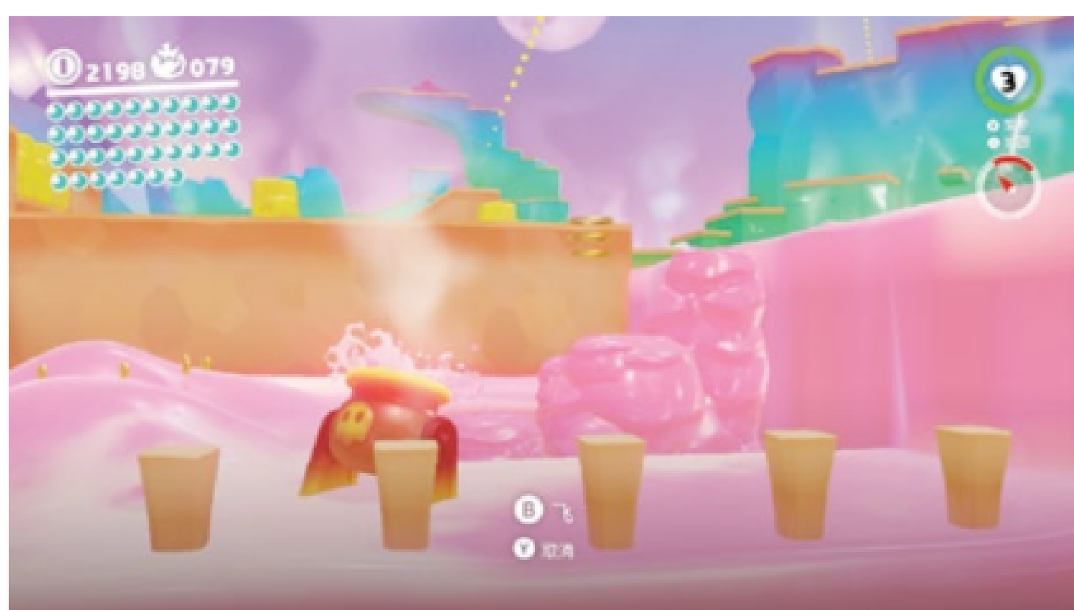
07 躲在柱子的阴影里

来到下图所示位置后获得。



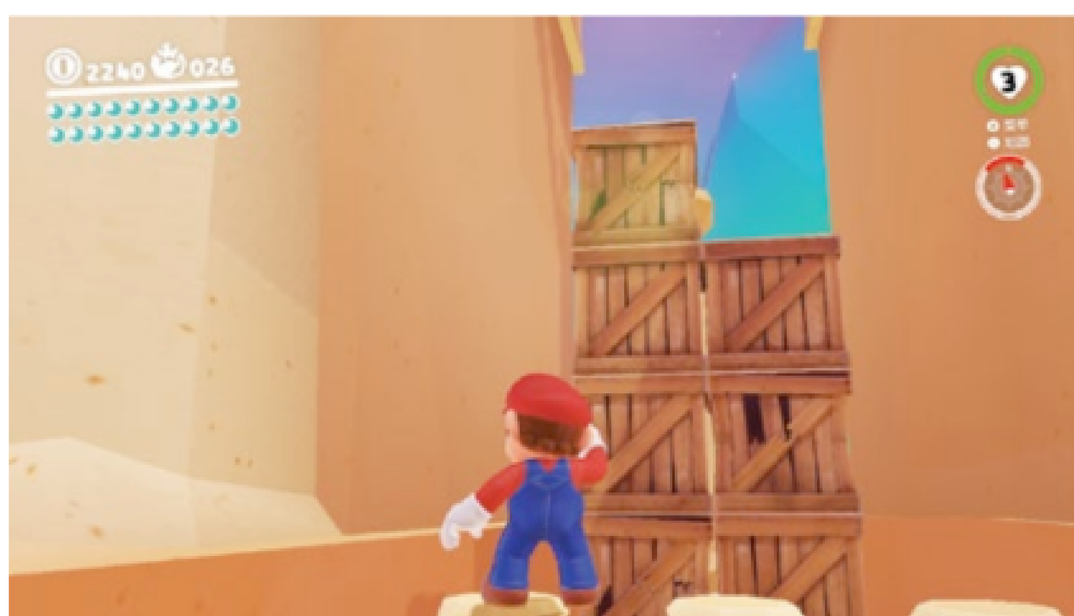
08 在高墙之上

附身火焰泡泡并使用下图位置的炮台弹飞后，在空中解除附身并跳到力量之月所在高墙后获得。



09 这也是食材！？

击碎下图位置最上层的发光木箱后，来到力量之月所在位置后获得。



10 并排柱子的顶端

从下图所示位置跳上柱子后，跳到最左侧发光柱子上使用撞地后获得。



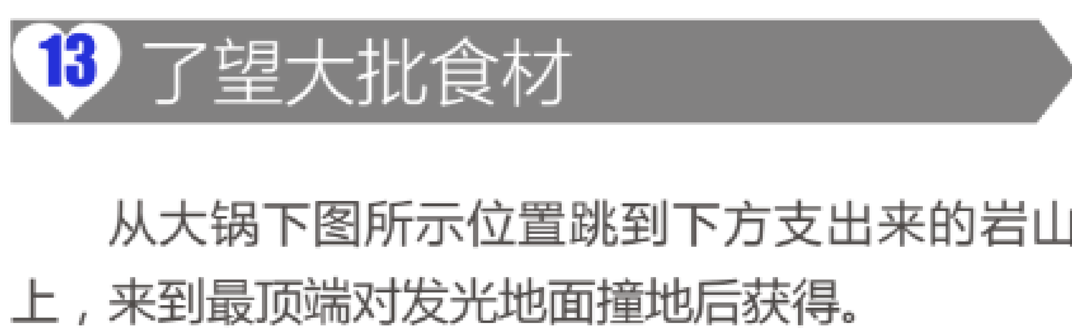
11 被高山所包围

传送到中点旗“高台的保管站”后，从如图所示位置跳到下面绿色的岩山上。在岩山某处发光的地面使用撞地后获得。



12 浮在熔岩的盐岛上

来到力量之月所在位置的盐岛上，对发光地面进行撞地后获得。



13 了望大批食材

从大锅下图所示位置跳到下方支出来的岩山上，来到最顶端对发光地面撞地后获得。



14 点燃小岛的烛台

附身火焰泡泡并点燃力量之月所在位置的小岛的烛台后获得。

15 黄金圆萝卜的食谱1

将下图位置中间的黄金圆萝卜拉出，并将该黄金圆萝卜丢进商店正对的大锅中获得。



16 黄金圆萝卜的食谱2

8 号力量之月所在的高墙上有三颗萝卜，拔出位于中间的黄金圆萝卜，搬运并将之丢进商店正对的大锅中后获得。

17 黄金圆萝卜的食谱3

附身中点旗“通往保管站的路”附近的锤子兄弟，跳过平台来到如图位置后破坏图中的起司岩，拔出起司岩下的黄金圆萝卜，搬运并将之丢进商店正对的大锅中后获得。



18 料理国的嘀嗒·运动1

通过奥德赛号后方插在墙壁上的波尔波诺人来到上层，完成嘀嗒运动后获得。

19 料理国的嘀嗒·运动2

完成力量之月所在位置的嘀嗒运动后获得。

20 料理国的嘀嗒·运动3

完成中点旗“山顶路线 起点”附近的嘀嗒运动后获得。

21 滚滚蔬菜的另一面

来到地图东北方向的中点旗“熔岩孤岛”，通过岛上的水管进入平面壁画并来到深处后获得。

22 修复裂开的地面

来到地图东北方向的中点旗“熔岩孤岛”，对岛上所有裂开的地面进行撞地后获得。

23 在岩浆中游泳收集音符

附身火焰泡泡并触碰下图位置的大音符，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。



24 熔岩的女朋友

附身上方平台的栗子小子后，运用玉米滚轮来到力量之月所在位置，从女性栗子小子处获得。

25 在波尔波诺购物

在料理国商店中花费 100 金币购买。

26 在料理国玩了转转机

在转转机小游戏中用帽子击打出五个力量之月碎片的图案后获得。

27 用大火煮得噼里啪啦

在商店中购买并穿戴“厨师帽”和“厨师服”，与商店旁边上锁门前的波尔波纳人对话，开门进入迷宫。附身熔岩中的火焰泡泡，并跳进入口附近的锅中后获得。

28 用超大火煮得噼里啪啦

来到27号力量之月所在迷宫，附身火焰泡泡，借助平台上的番茄怪作为落脚点一直跳进深处的锅中后获得。

29 熔岩柱背后的洞穴

来到4号力量之月所在位置 附身火焰泡泡后，利用熔岩柱来到力量之月所在洞穴后获得。

30 起司岩之下的宝物

附身中点旗“通往保管站的路”附近的锤子兄弟，破坏力量之月所在位置的起司岩后，对发光地面进行撞地后获得。

31 在两盏烛台照耀下

附身火焰兄弟，来到力量之月所在位置点燃两盏烛台后获得。

32 点燃遥远的灯火

引诱盐岛上的吞食花点燃力量之月所在位置门前的两盏烛台后获得。

33 收下了！奇诺比奥队长！

来到中点旗“山顶路线 终点”并附身火焰泡泡，从下图所示位置跳入下方熔岩，之后即可来到奇诺比奥队长所在的盐岛上，与之对话后获得。



34 被蔬菜包围的宝箱

来到力量之月所在位置，打开门进入房间，打开房间中的宝箱后获得。

35 在火山抓到蹦蹦！

来到力量之月所在位置并抓住蹦蹦兔后获得。

36 在大锅里游泳收集音符

通过中点旗“山顶路线 终点”上方的炮台来到大锅中，触碰中间的大音符后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

37 载浮载沉 岩浆沼泽

进入1号力量之月所在位置下方的迷宫，在迷宫中收集五块力量之月碎片后来到力量之月所在位置获得。



38 岩浆沼泽的角落

进入37号力量之月所在迷宫，从入口后面不断升降的平台来到力量之月所在位置获得。



39 岩浆小路

进入力量之月所在位置的迷宫，来到迷宫深处后获得。

40 跳跃岩浆池

来到39号力量之月所在迷宫的下图位置，附身火焰泡泡，利用平台上的番茄怪作为跳板可来到力量之月所在位置。



41 弹弹叉子 通往山顶

进入中点旗“岩山小岛”附近的迷宫，来到迷宫深处后获得。



42 弹弹叉子 绕路

来到41号力量之月所在迷宫，从下图所示位置弹向右侧平台再弹到上方后获得。



43 挖开起司岩找找看

附身锤子兄弟后，破坏下图位置起司岩后进入迷宫，收集迷宫中的五块力量之月碎片后力量之月出现。注意不少碎片位于起司岩中，需附身锤子兄弟进行破坏后获得。



44 登上起司岩

来到43号力量之月所在迷宫，破坏下图位置的起司岩并登上顶端后获得。



45 转转运动的终点

附身火焰泡泡后游到力量之月所在小岛，给门前的稻草人戴上帽子后进入迷宫。来到迷宫深处后获得。

46 在转转运动中收集音符

来到45号力量之月所在迷宫，触碰下图位置的大音符后，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。



47 欢迎来到波尔波诺！

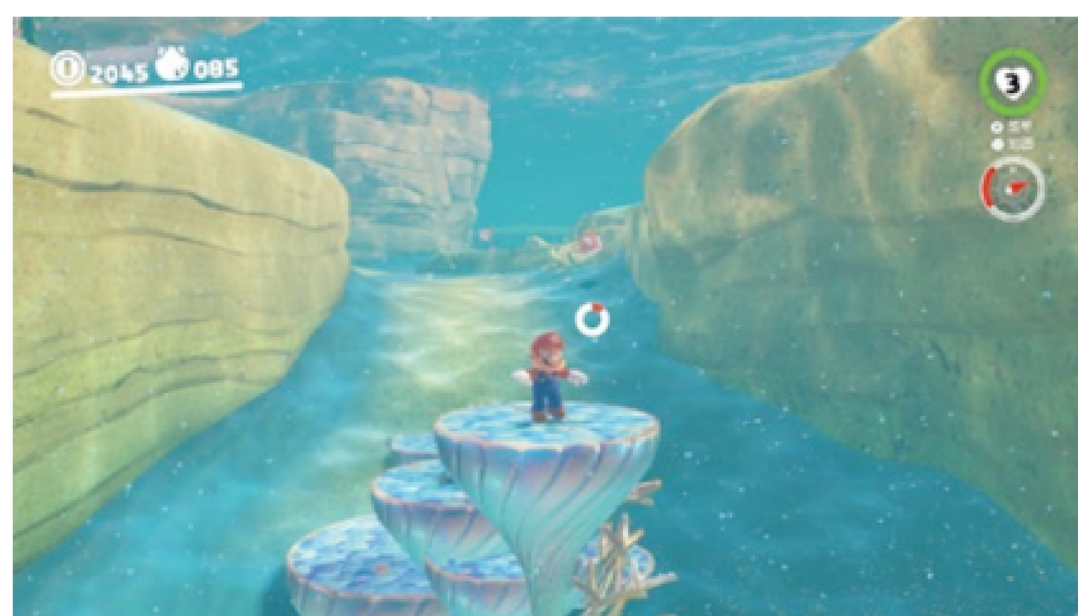
来到湖之国中点旗“湖畔的中庭”，在朱盖木钓鱼的池塘中能发现料理国的画像，进入画像后即可来到力量之月所在的空中小岛。

48 来到料理国了砂砂！

获得了瀑布国 19 号力量之月后，来到力量之月所在位置与出租车前的阿炽尼亚人对话后获得。

49 在料理国看到的照片里的宝物

观看了力量之月所在位置的照片后，来到海之国中点旗“大海沟 西侧”下图所示位置使用撞地后获得。



50 屋顶的火光

附身火焰兄弟并到达下图位置的岩山（需事先附身锤子兄弟破坏起司岩开启通路），再跳到对面屋顶点燃其中的烛台后即可获得。

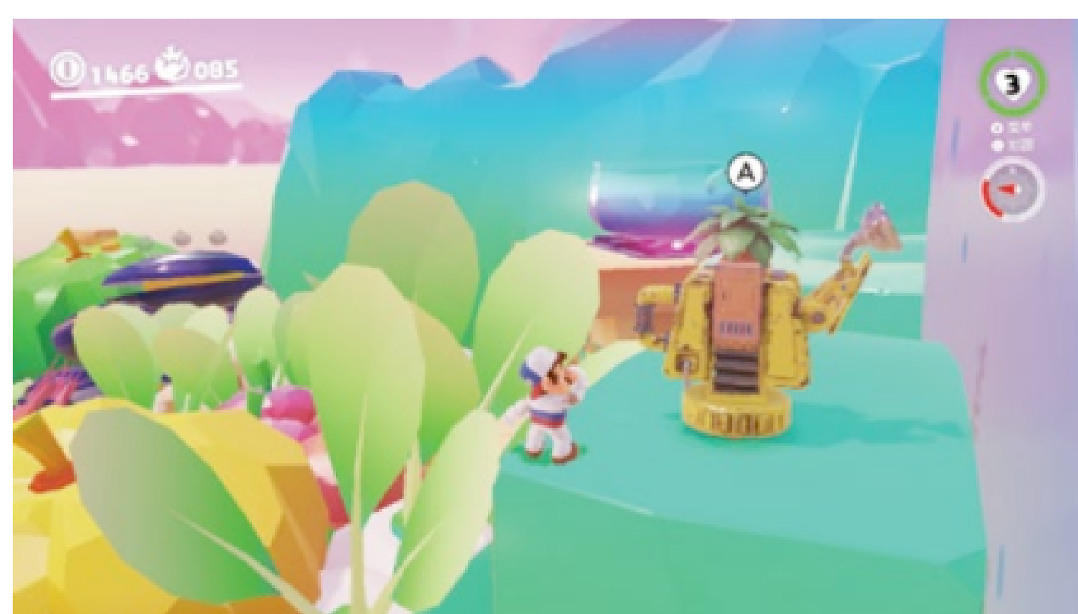


51 在料理国的美妙音乐

与力量之月所在位置戴着耳机的奇诺比奥进行对话，之后在音乐列表选择“达伊纳弗—恐龙”进行播放即可获得。

52 修理完成！机械师

在金币商店中购买并穿戴“机械师帽”和“机械师服”，与转转机房旁边平台下图位置的伽庭人对话后获得。



53 从大锅跳过来！

附身中点旗“山顶路线 终点”附近的火焰泡泡并借助炮台来到火山大锅中，再从下图所示位置跳到下方转转机屋房顶的大锅中后即可获得。



54 料理的帽子捉迷藏

获得雪之国 36 号力量之月后，与力量之月所在位置（即上锁屋子后面），帽子有眼睛的波尔波诺人对话后获得。

55 料理国 正式杯

在料理国正式杯的啱库啱库赛跑中获得第一名后获得。

56 桃花公主在料理国

获得了雪之国 37 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

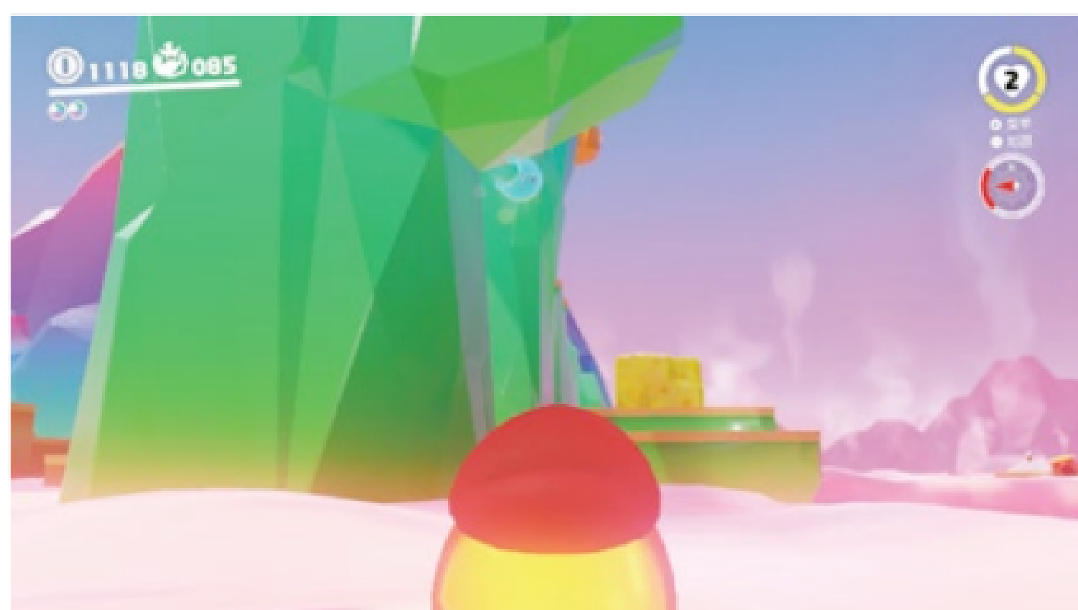
↓以下为解放月之石后出现的力量之月↓

57 来自光鲜的岩石里

来到力量之月所在位置的平台，对发光的地面使用撞地后获得。

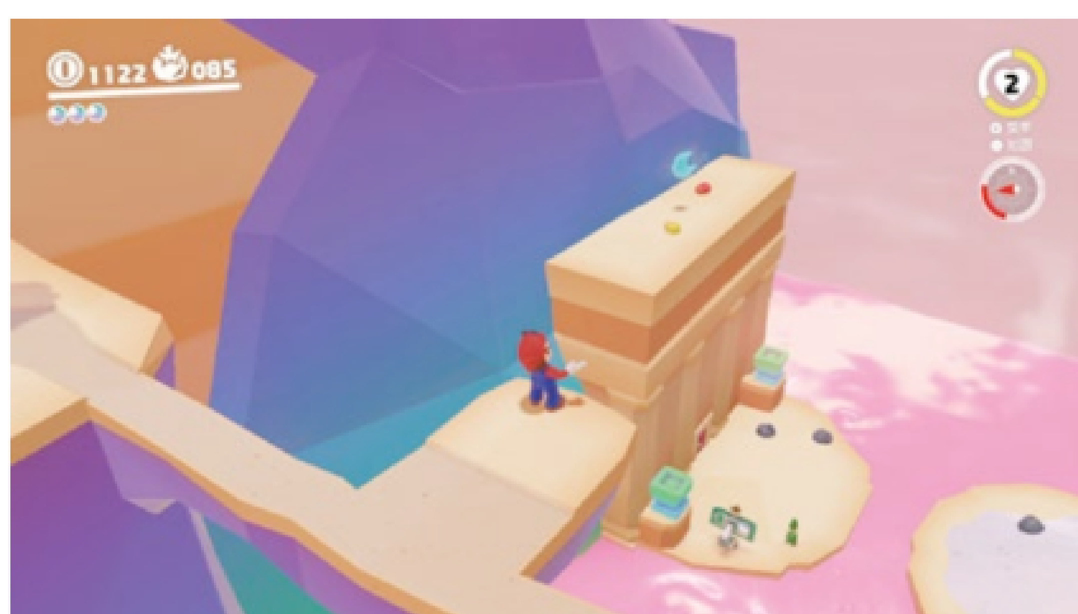
58 在光鲜的悬崖下

附身火焰泡泡后来到如图所示位置，跳到力量之月所在位置后获得。



59 很高很高的屋顶上

从如图所示位置跳到力量之月所在的屋顶后获得。建议使用远跳→扔帽→身体攻击→踩帽跳的方式到达。



60 来自坚硬地面的裂缝里

对如图位置的凸起裂缝使用撞地后获得。



61 朝向大锅的发射台

来到如图所示位置使用撞地后获得。



62 料理国 大师杯

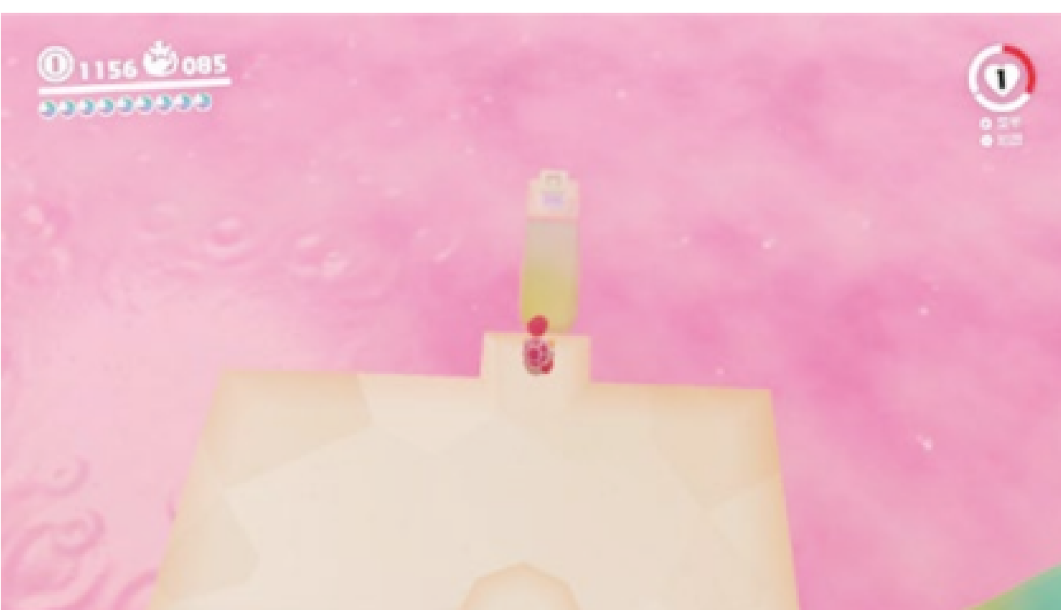
在料理国大师杯的啱库啱库赛跑中获得第一名后获得。

63 越过齿轮踏板

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

64 齿轮跳板的烛台

进入 63 号力量之月所在迷宫，附身其中的火焰兄弟后，点燃迷宫中所有的烛台后获得。注意有一盏烛台需要站在如图位置远距离扔火球点燃。

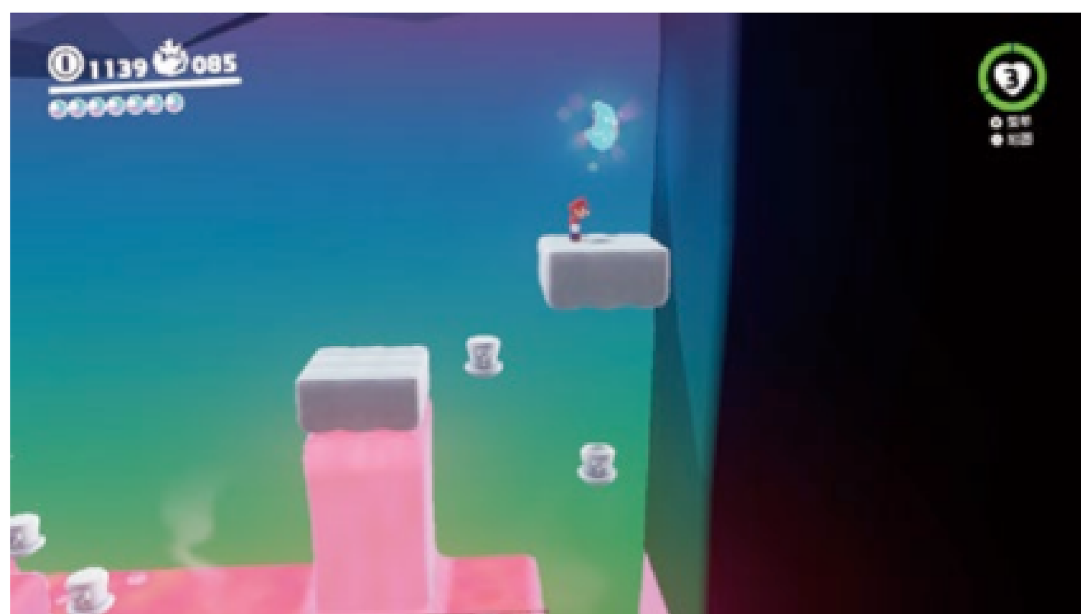


65 火山洞窟 巡航

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

66 火山洞窟与神奇的云

进入 65 号力量之月所在迷宫，利用如图所示位置神奇的云来到上方后获得。

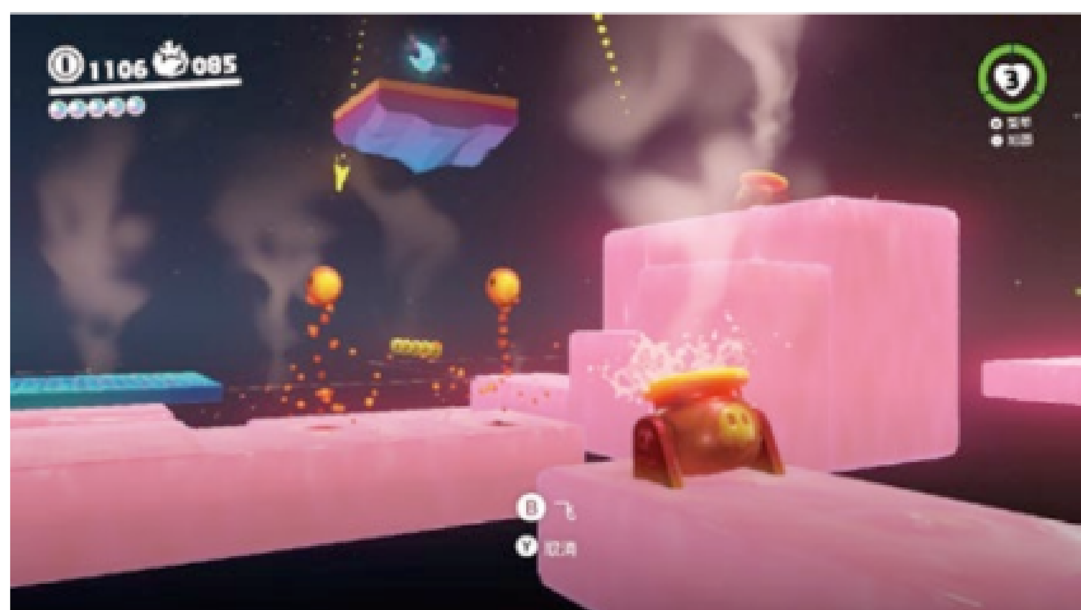


67 熔岩山谷的宝物

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

68 飞越熔岩山谷

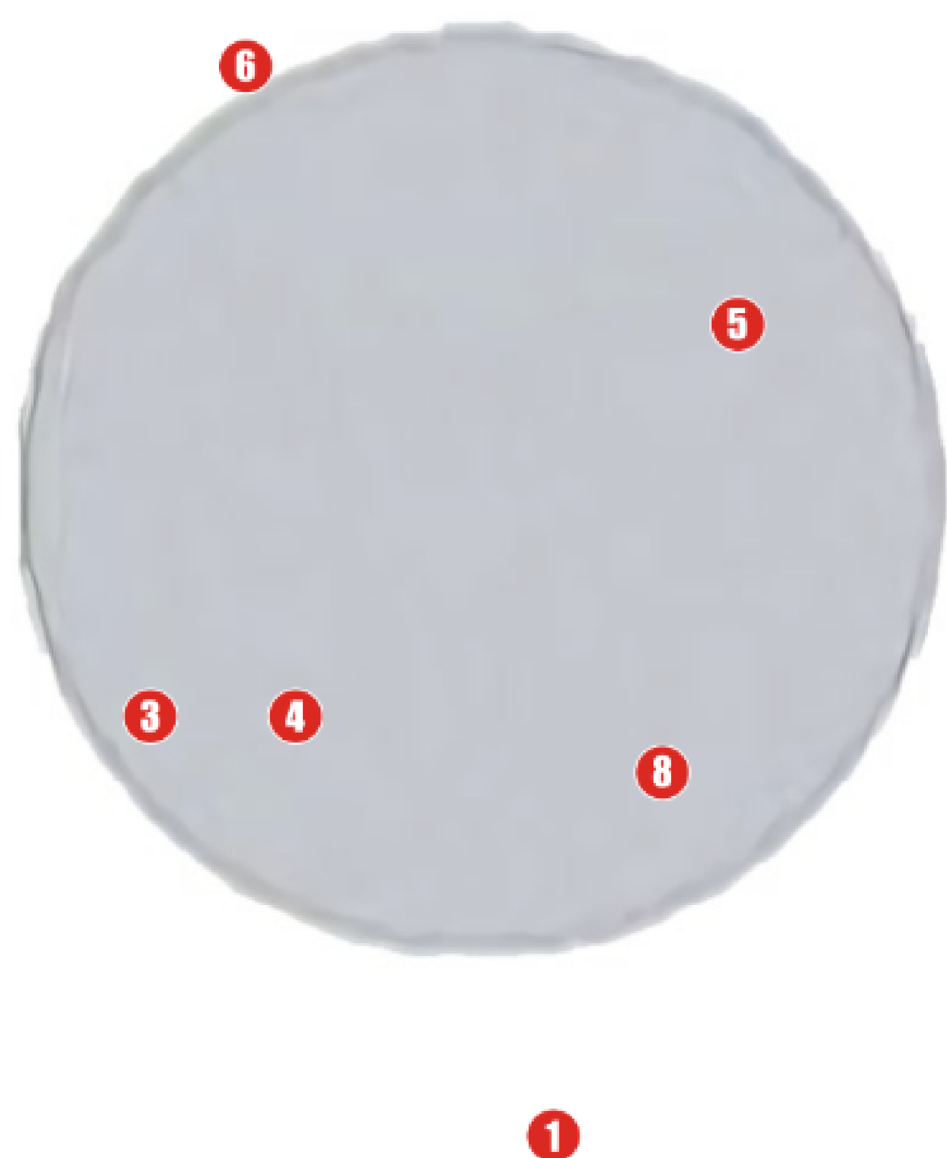
来到 67 号力量之月所在迷宫，进入如图所示的发射台发射后，在空中取消附身并跳到力量之月所在平台即可获得。



被夺之国

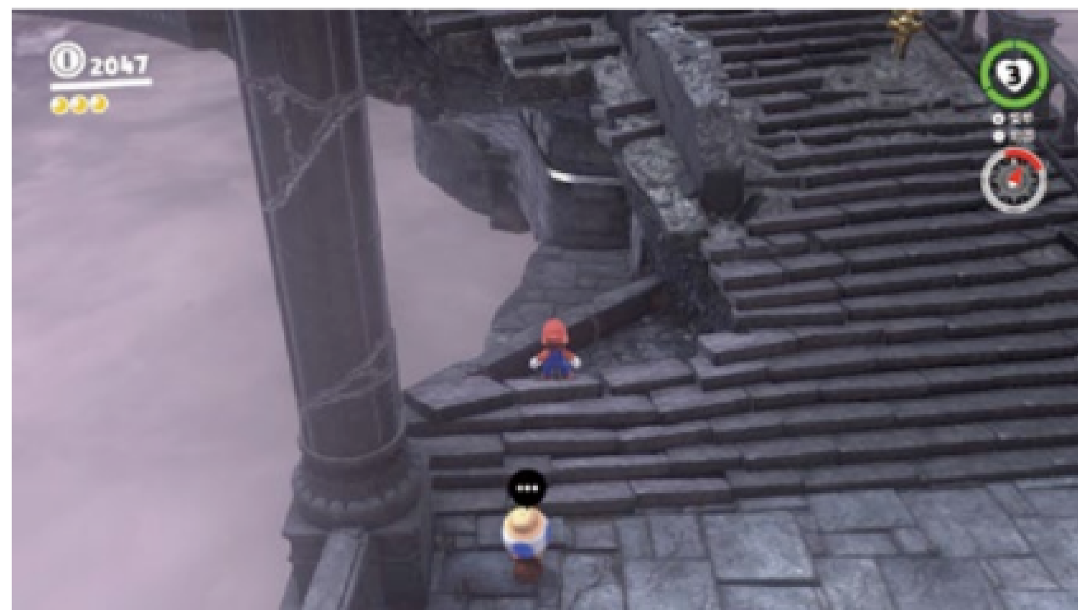
01 决斗！雷王！（3）

击败被夺之国的 BOSS 后获得。



02 古城的宝箱

朝下图马里奥面向方向走到深处打开宝箱后获得。



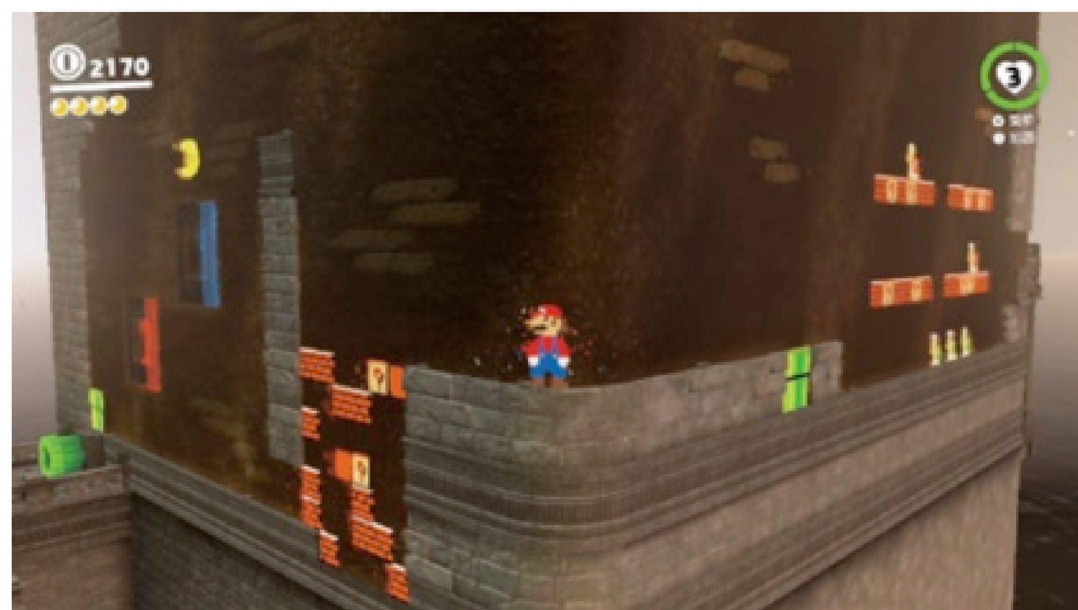
03 登上轮盘塔！

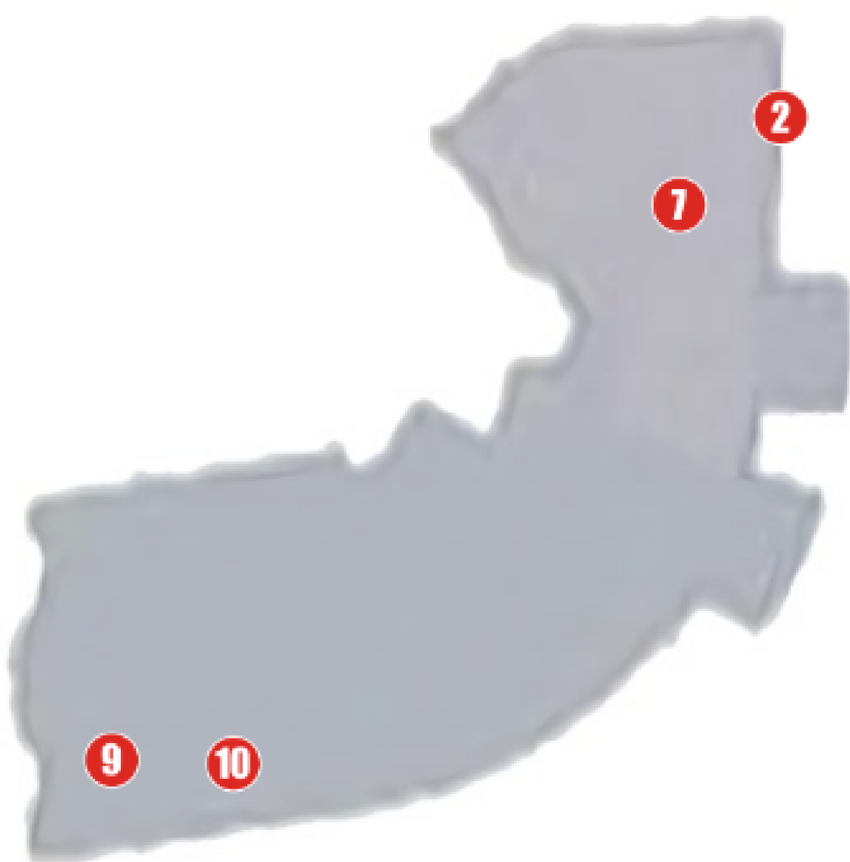
附身下图位置的迷你火箭进入迷宫，来到深处后获得。



04 制止轮盘塔！

进入 3 号力量之月所在迷宫，从下图位置可来到力量之月所在左侧壁画。这里需要利用右侧壁画二层砖块上的红乌龟来破坏左侧壁画右方的砖块，之后才能通过左侧壁画水管来到按钮处。选择合适的时机按下两个 P 按钮，使红蓝横条均位于下侧后，再进入平面壁画中即可获得。





05 桃花公主在被夺之国

获得了料理国 56 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

↓以下为解放月之石后出现的力量之月↓

06 挂在巨大的尖角上

将帽子挂在雷王发光的右角角尖上，并持续旋转一段时间后获得。

07 在断掉的柱子上

来到如图所示位置对放光的柱子顶部使用撞地后获得。



08 我踢！战场的小石头

多次击打力量之月所在位置的石块并将之击碎后获得。

09 冲出木乃伊军团

进入力量之月所在位置的迷宫，用帽子拉下杠杆放下栅栏并将布鲁放出，附身布鲁并撞碎力量之月外围的栅栏后获得。

10 木乃伊军团的护身符

来到 9 号力量之月所在迷宫，附身布鲁撞碎入口平台下方的石墙后，入口附近会出现一只发光木乃伊，使用踩踏攻击将发光木乃伊消灭后获得。

酷霸王之国

01 潜入酷霸王城堡！

来到中点旗“酷霸王城堡 三殿深处”，按下咚力士头部的按钮将之消灭的同时力量之月出现。

02 攻陷！烟火炸弹

在中点旗“酷霸王城堡 二殿”附近收集齐五块力量之月碎片后获得。

03 激战！布鲁达尔兹

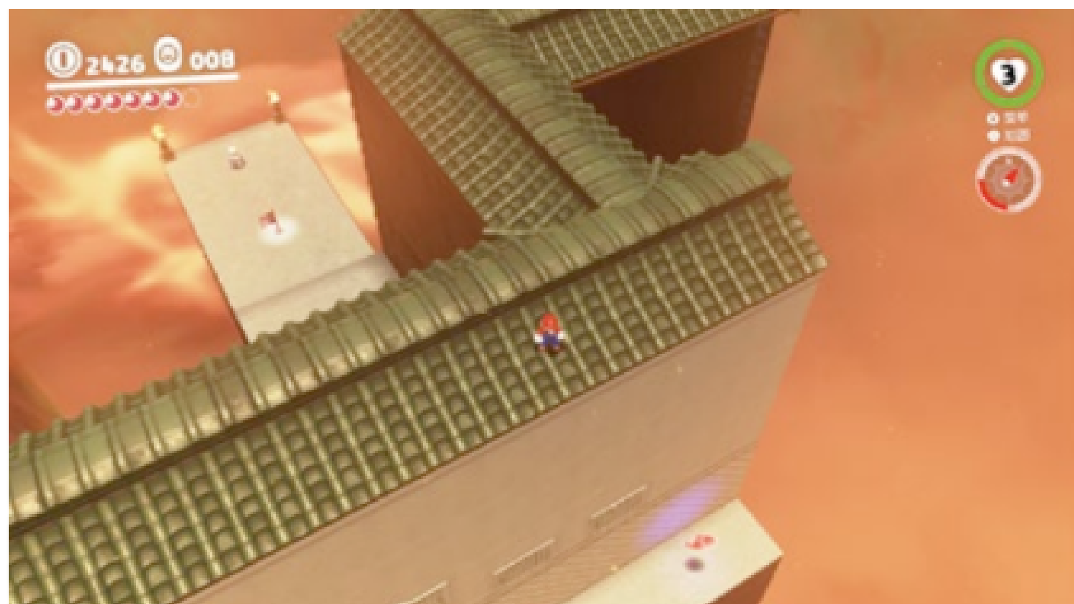
击败位于中点旗“酷霸王城堡 主殿前”的两名 BOSS 后获得。

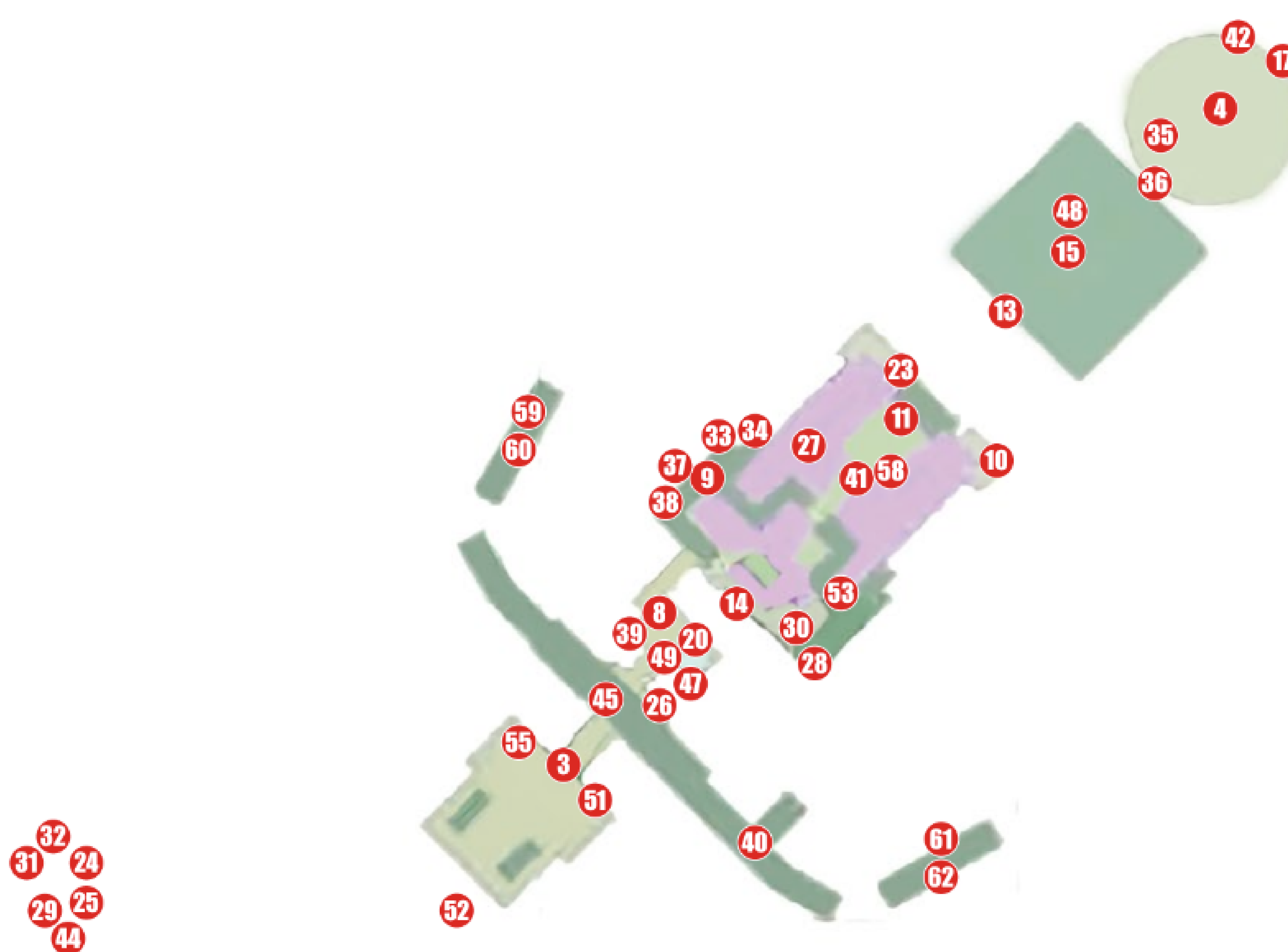
04 决战！酷霸王城堡（3）

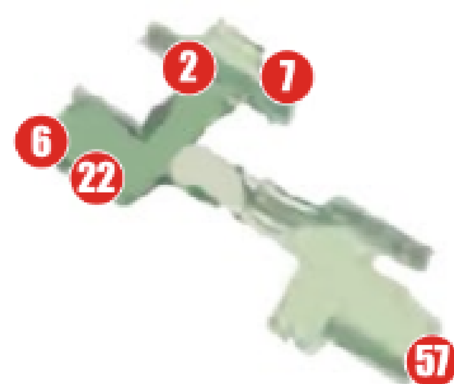
击败酷霸王城堡主殿屋顶的 BOSS 后获得。

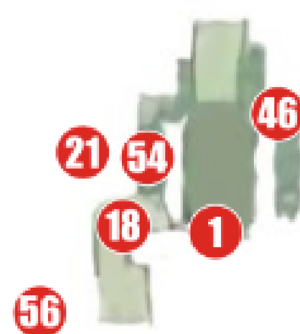
05 绕至墙后

来到中点旗“酷霸王城堡 三殿前方”并登上城墙，跳到下图力量之月所在位置后直接获得。



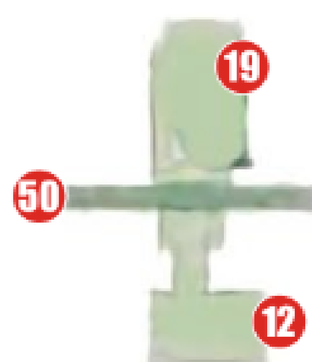












06 了望台的宝物

从下图位置沿着墙壁向左侧攀爬后，能在深处的平台中获得。



07 自侧面爬至城门上

顶出 2 号力量之月所在位置的城门在下图中的隐藏砖块，借助隐藏砖块来到城门上后即可来到力量之月所在位置。



08 沉入护城河的珍宝

从如图位置跳入水中，能在水底的区域中获得。



09 流动之墙的尽头

从下图位置跳到下方平台，附身啄啄儿后渡过流动之墙并到达尽头后获得。



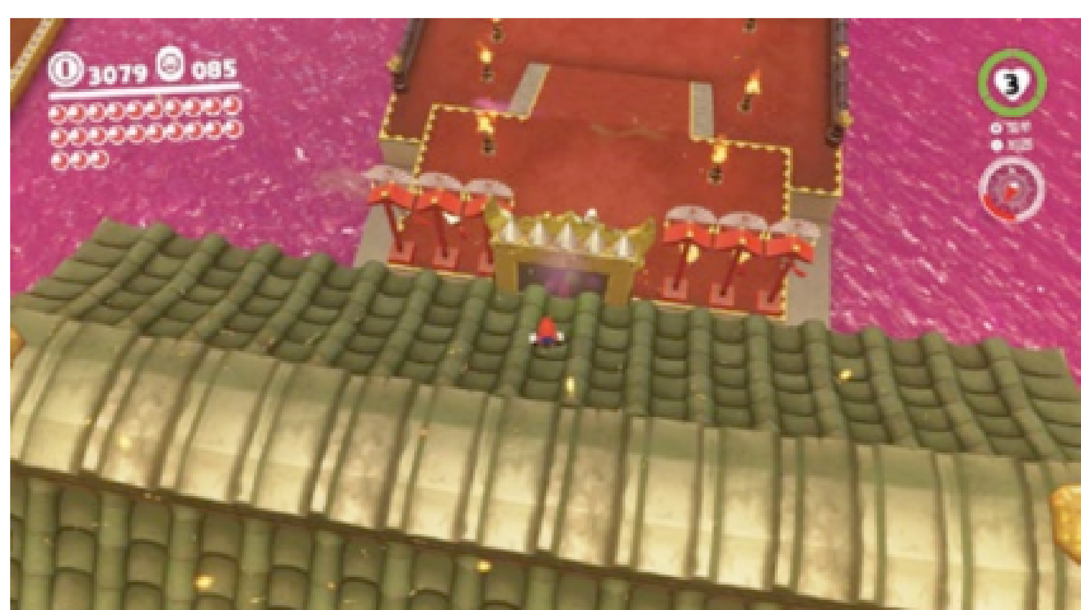
10 俯瞰毒沼

走过中点旗“酷霸王城堡 天守下”右侧（面向电箱所在的大门为正）的房檐，对毒沼上的朱盖木进行附身，漂浮到毒沼北部下图位置后取消附身进入平台，利用弹弓可弹射到城门上方，再继续往前走即可发现并获得。



11 气派的匾额掉了下来

来到取得 10 号力量之月必经的城门上方，击打下图位置发光的匾额后获得。



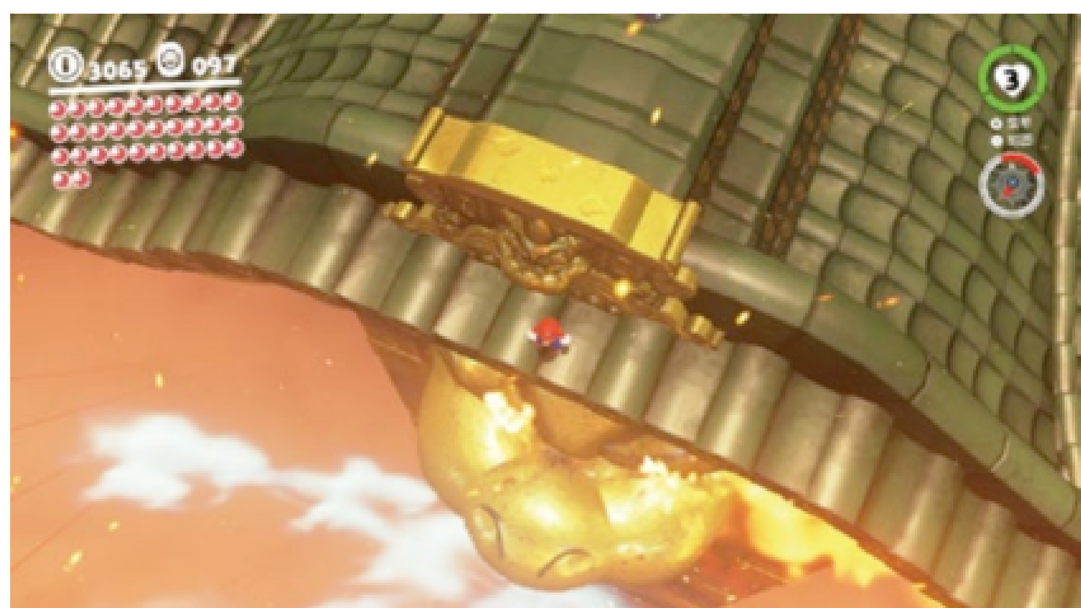
12 挂在铁栅栏上

将帽子挂在下图所示的铁栅栏的龙头上并持续旋转一段时间后获得。



13 在巨大酷霸王像的鼻尖

从下图位置跳到巨大酷霸王像的鼻尖上，对发光位置使用撞地后获得。



14 城中的坚硬砖块里

引诱咚力士砸碎如图马里奥所站的发光铁砖块后获得。



15 在酷霸王城堡抓到蹦蹦！

通过中点旗“酷霸王城堡 天守下”前方的电箱来到城堡屋顶，抓到其中的蹦蹦兔后获得。

16 驱鬼

从下图位置的电箱来到下一区域后，消灭区域中的三只咚力士后获得。



17 酷霸王之国的嘀嗒运动1

完成中点旗“酷霸王城堡 决战场”附近的嘀嗒运动后获得。

18 闪避尖刺收集音符

触碰力量之月所在位置的大音符，并在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

19 堆积成塔到墙上

附身力量之月所在区域中的栗子小子，重叠 10 个栗子小子后，来到下图所示位置并按下按钮后获得。



20 地板下的密道

附身啄啄儿并刺碎下图位置中的木箱后，进入到密道里获得。



21 戳了戳！涂白之墙

附身啄啄儿后，运用其突刺能力戳一下下图位置马里奥所面向的小洞后获得。



22 戳了戳！了望台之墙

附身啄啄儿后，运用其突刺能力反弹炸弹炸毁下图位置的铁砖块，之后戳一下马里奥所面向的小洞后即可获得。



23 戳了戳！大门前

附身中点旗“酷霸王城堡 贰之壁”附近的啄啄儿后，来到中点旗“酷霸王城堡 天守下”的大门下方下图所示位置，将木箱刺破后跳起来戳一戳马里奥所面向的小洞后即可获得。



24 地藏排排站

附身商店旁边的地藏后，站在下图所示位置并和其他地藏像面朝同一方向后获得。



25 地底的地藏

附身地藏并来到如图马里奥所站位置，来到下方区域后站在空缺出的位置并面向其他地藏像相同的方向后获得。



26 在格子里找到啦！

附身下图位置的电箱后可来到力量之月所在房间。



27 在酷霸王城堡钓鱼？

走过中点旗“酷霸王城堡 天守下”右侧（面向电箱所在的大门为正）的房檐，对毒沼上的朱盖木进行附身，来到力量之月所在位置钓起其中最大的“鱼”后获得。

28 幸会！奇诺比奥队长！

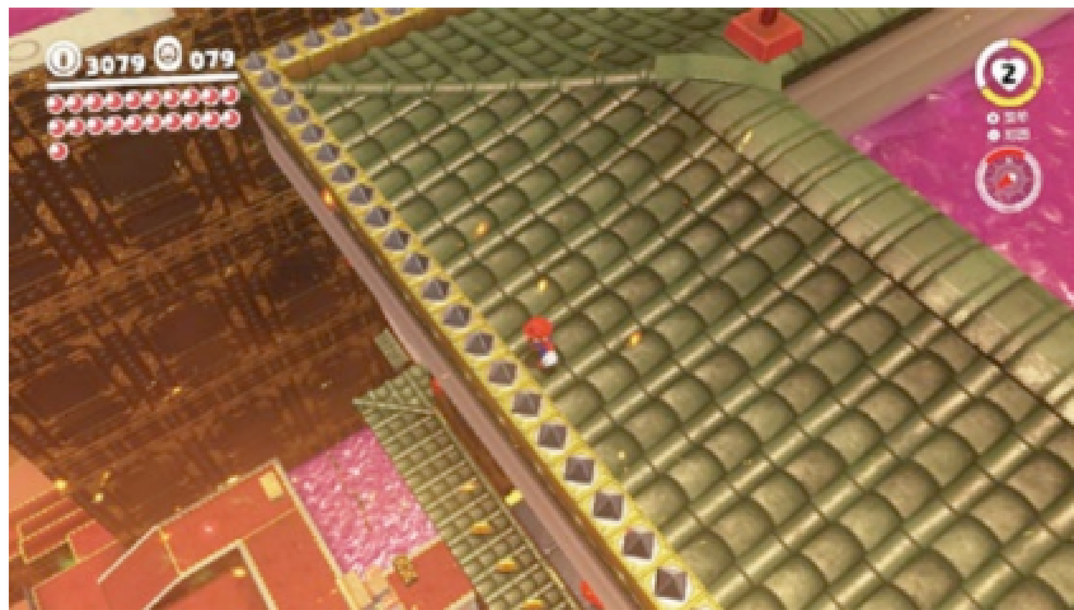
沿着中点旗“酷霸王城堡 壹之壁”毒沼旁的城墙即可来到力量之月所在位置，与奇诺比奥队长对话后获得。

29 在酷霸王城堡购物

在酷霸王之国的商店中花费 100 金币购买。

30 酷霸王城堡的宝库

从获得 27 号力量之月所需附身的朱盖木旁边下图所示位置，跳到下方的房檐上，之后进入平台中的门并打开宝箱后获得。



31 渡过毒沼之图

在商店够购买并穿戴“武士帽”和“武士服”后，来到商店后方与上锁门前的纽敦人对话，进入房间后通过水管进入平面壁画中，来到平面壁画最深处后获得。

32 在屏风内收集音符

进入 31 号力量之月所在的平面壁画中，触碰下图位置的大音符并在限定时间内触碰所有的小音符后获得。



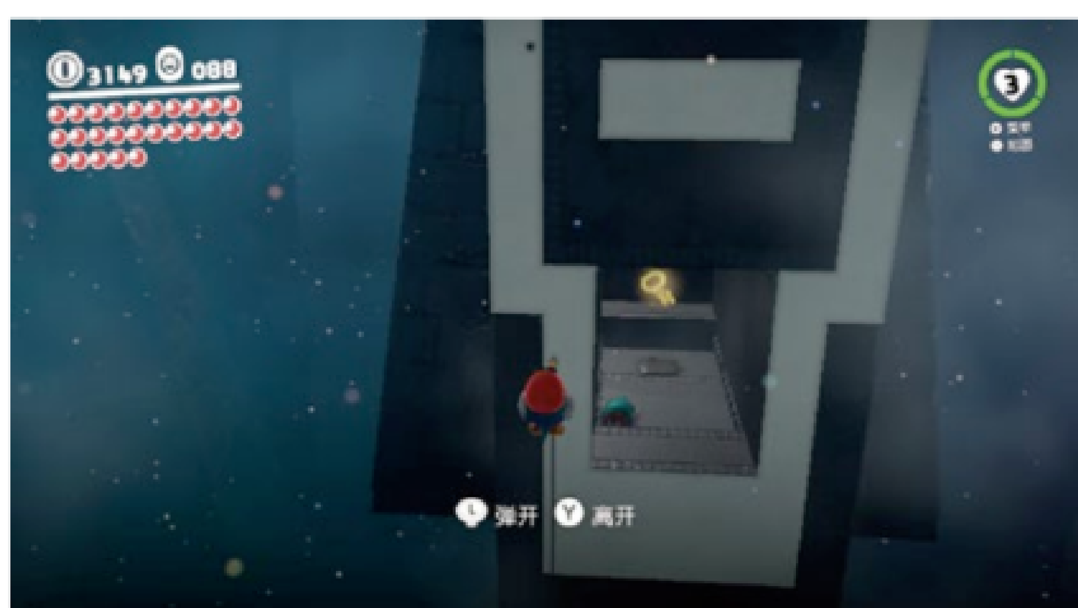
33 旋转了望台的屋顶上

走过中点旗“酷霸王城堡 天守下”左侧（面向电箱所在的大门为正）的房檐，从下图位置来到下方平台，击败其中的咚力士后深处的铁门打开。通过铁门进入迷宫，来到深处后获得。



34 在旋转了望台爬上爬下

来到 33 号力量之月所在迷宫，在了望台最底层的背面有一间密室，触碰其中的钥匙后力量之月会出现在屋顶。



35 地藏之大冒险

通过中点旗“酷霸王城堡 决战场”旁边的水管进入迷宫，利用三尊地藏解开谜题来到迷宫深处后获得。

36 地藏与密穴

来到 35 号力量之月所在迷宫，将剩下的一尊地藏放在入口附近如图位置的 P 按钮后，借助新出现的平台跳到力量之月所在平台，再使用踩墙跳来到密穴中即可。



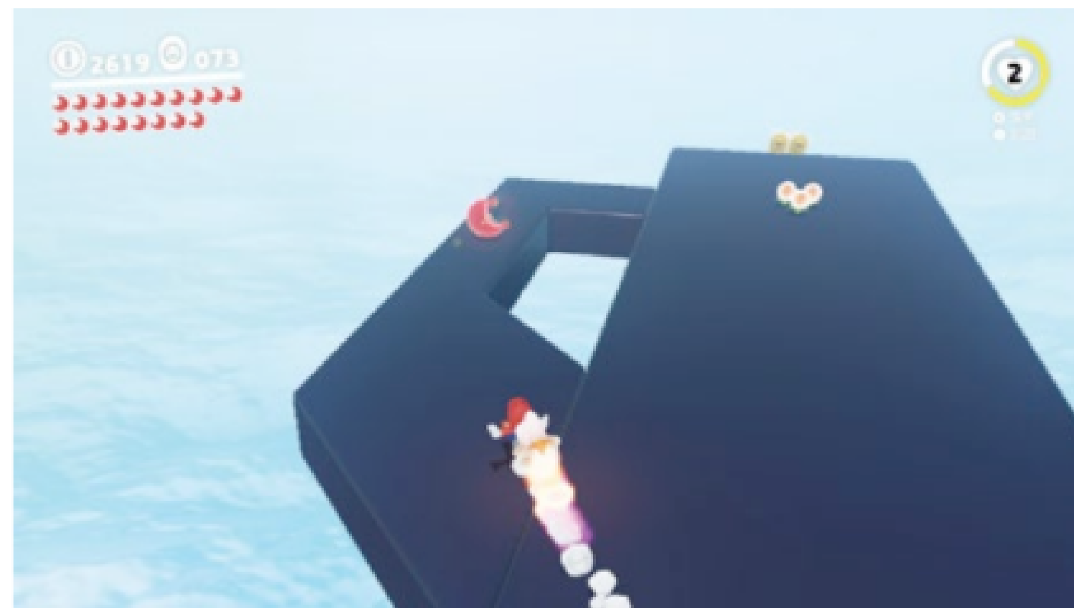
37 冲刺！冲刺！云端之上

将下图位置的种子种在力量之月所在位置的水管花盆中，攀爬长出的巨大藤蔓进入迷宫。来到迷宫深处后获得。



38 冲刺！云之小径

进入 37 号力量之月所在迷宫，来到下图所示位置后直接获得。



39 环游酷霸王城堡的斯芬·奇思

附身中点旗“酷霸王城堡 主殿入口”桥对面的望远镜，缩放镜头后望向天空中飞行斯芬·奇思，停留数秒后力量之月出现。

40 遇见啄啄儿了！

附身啄啄儿后来到中点旗“酷霸王城堡 主殿入口”右侧（以东北方向为正）城墙的上部，靠近下图位置的戴布伦人后获得。



41 酷霸王之国 正式杯

在酷霸王之国正式杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

游技术 NOW PLAYING 研究中心

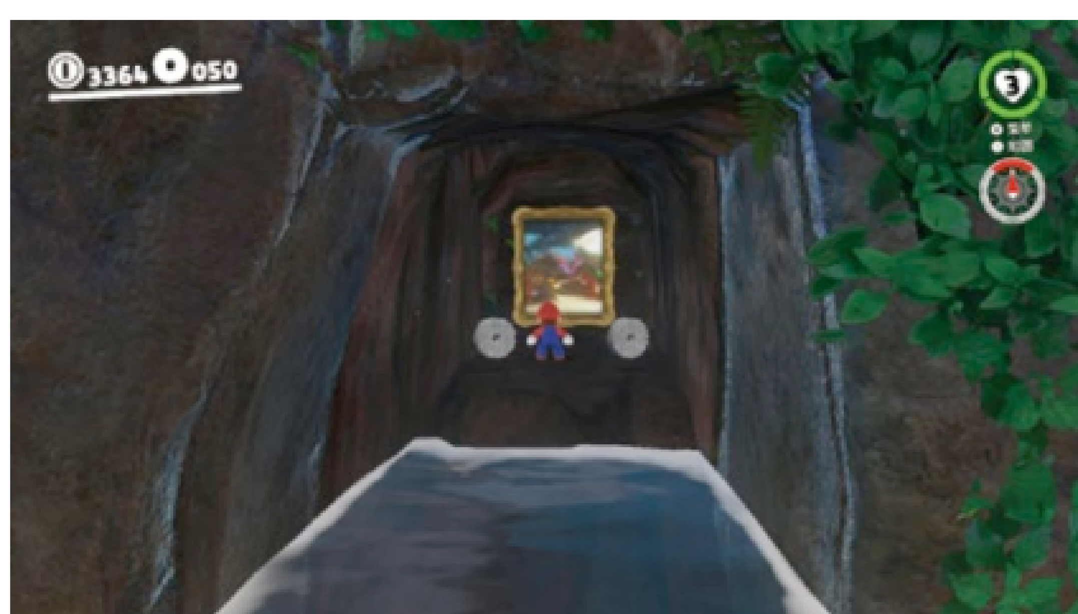
42 瑟瑟抖动！震动的酷霸王城堡之地板

来到决战场下图位置使用撞地后获得。



43 欢迎来访？酷霸王城堡！

从瀑布国瀑布下方的洞穴进入壁画后，来到力量之月所在的空中小岛获得。



44 桃花公主在酷霸王之国

获得了被夺之国 5 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

45 在酷霸王之国看到的照片里的宝物

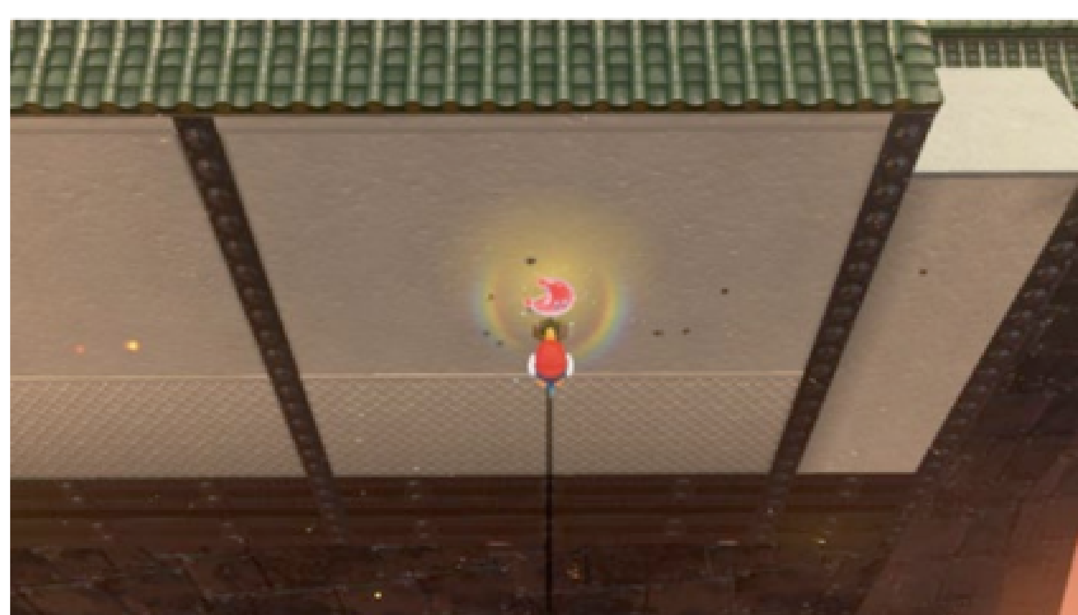
观看了力量之月所在位置的照片后，来到沙之国中点旗“观像遗迹”西侧下图所示位置使用撞地后获得。



↓以下为解放月之石后出现的力量之月↓

46 戳了戳！高墙的背后

附身啄啄儿并戳一戳如图位置墙上的小洞后获得。



47 来自护城河的木箱

击碎力量之月所在位置护城河底部的木箱后获得。

48 挂在巨大尖角上

将帽子挂在如图所示的发光尖角上并持续旋转一段时间后获得。



49 城门的坚硬砖块里

附身啄啄儿并来到下图位置，使用突刺撞击炸弹，反弹至前方门前的发光砖块（即力量之月所在位置）并将之炸毁后获得。



50 酷霸王城堡的小鸟

来到力量之月所在位置的房檐上，从远距离丢掷帽子击打其中的发光小鸟后获得。

51 酷霸王城堡的问题人物

通过附身栗子小子并多次堆叠后到达一定高度，跳到大型敌人的顶部进行踩踏攻击，两个回合后即可将之击败。之后可获得力量之月。

52 从这面旗跃至那面旗

通过跳跃旗帜来到下图所示位置获得钥匙后，再沿着旗帜跳跃回平台后即可获得。



53 酷霸王之国的嘀嗒运动2

完成如图位置的嘀嗒运动后获得。



54 戳戳墙壁收集音符

附身啄啄儿后触碰力量之月所在位置的大音符，之后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

55 投掷绕圈收集音符

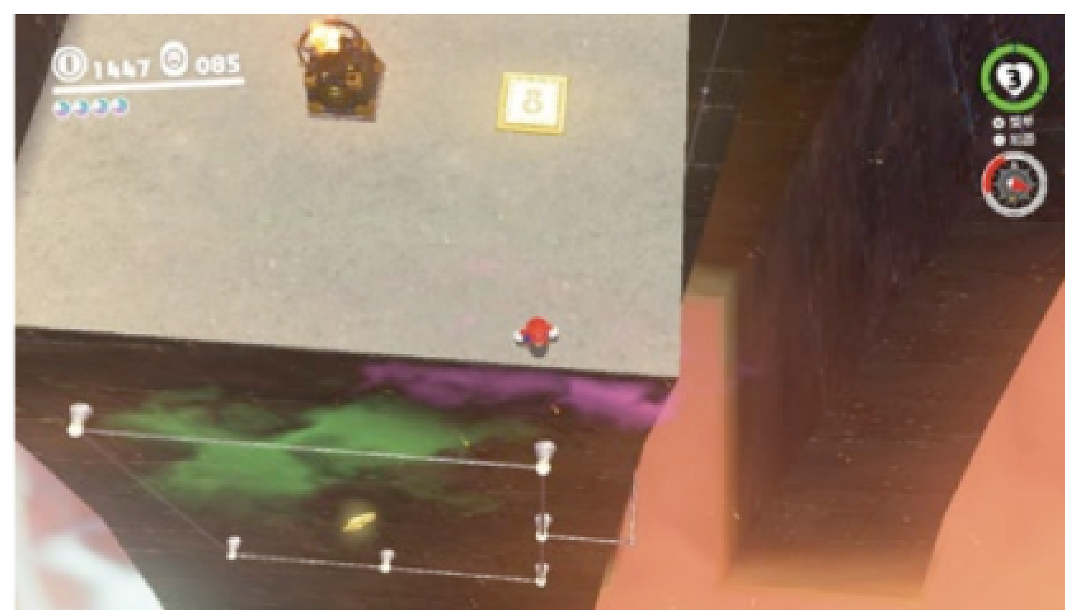
触碰力量之月所在位置的大音符，并在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

56 三殿的缝隙

附身电箱变成电流来到力量之月所在位置后进行跳跃，马里奥会沿着金币继续上升，从而获得力量之月。

57 沿着石墙

附身如图位置石墙上的电箱，变成电流移动的过程中取消附身并跳到钥匙处获得钥匙，之后立即附身钥匙下方的电箱并返回上方后即可获得。



58 酷霸王之国 大师杯

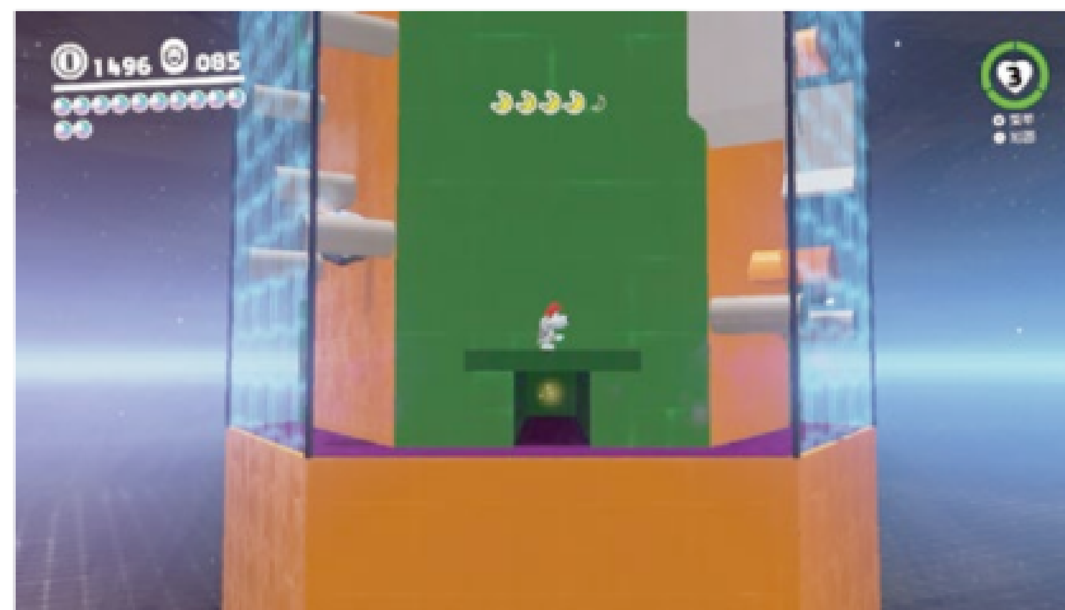
在酷霸王之国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

59 飞跃探寻于六角楼

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，集齐迷宫中的五块力量之月碎片后获得。

60 六角楼正中间

来到 59 号力量之月所在迷宫，附身啪嗒枯骨怪进入如图所示位置的通道，获得其中的钥匙后力量之月在入口附近出现。

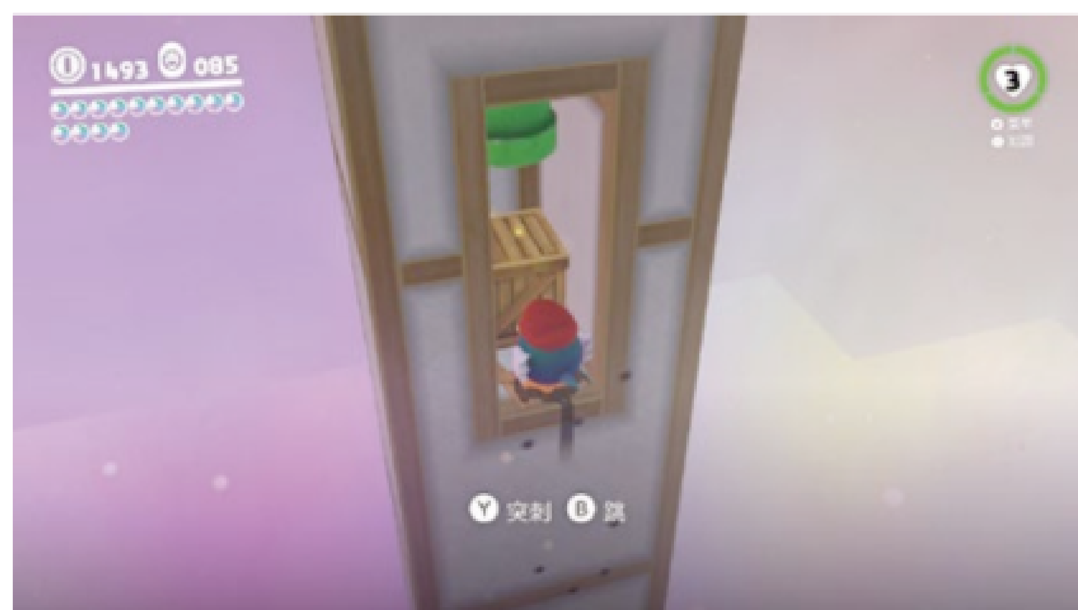


61 登上木造塔！

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，附身啄啄儿并来到最上层后获得。

62 突击木造塔！

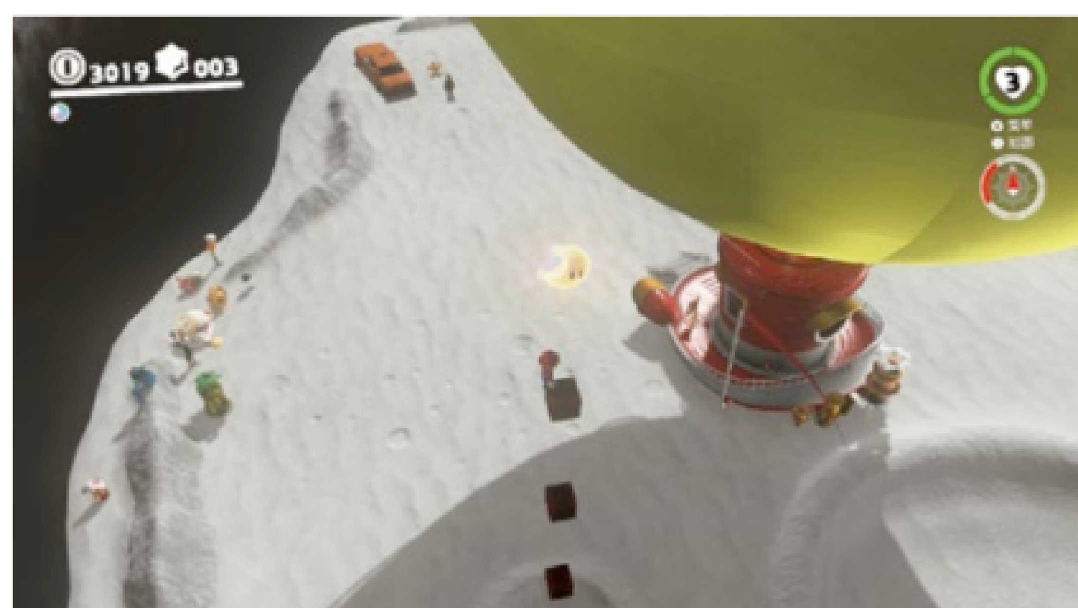
进入 61 号力量之月所在迷宫，附身啄啄儿并来到如图所示位置，刺破墙壁里面的发光木箱后获得。



月之国

01 在月亮上闪闪发光

在力量之月所在位置依次顶出下方的三块隐藏砖块，借助隐藏砖块为跳板进行跳跃即可获得。



02 沿着崖边前进

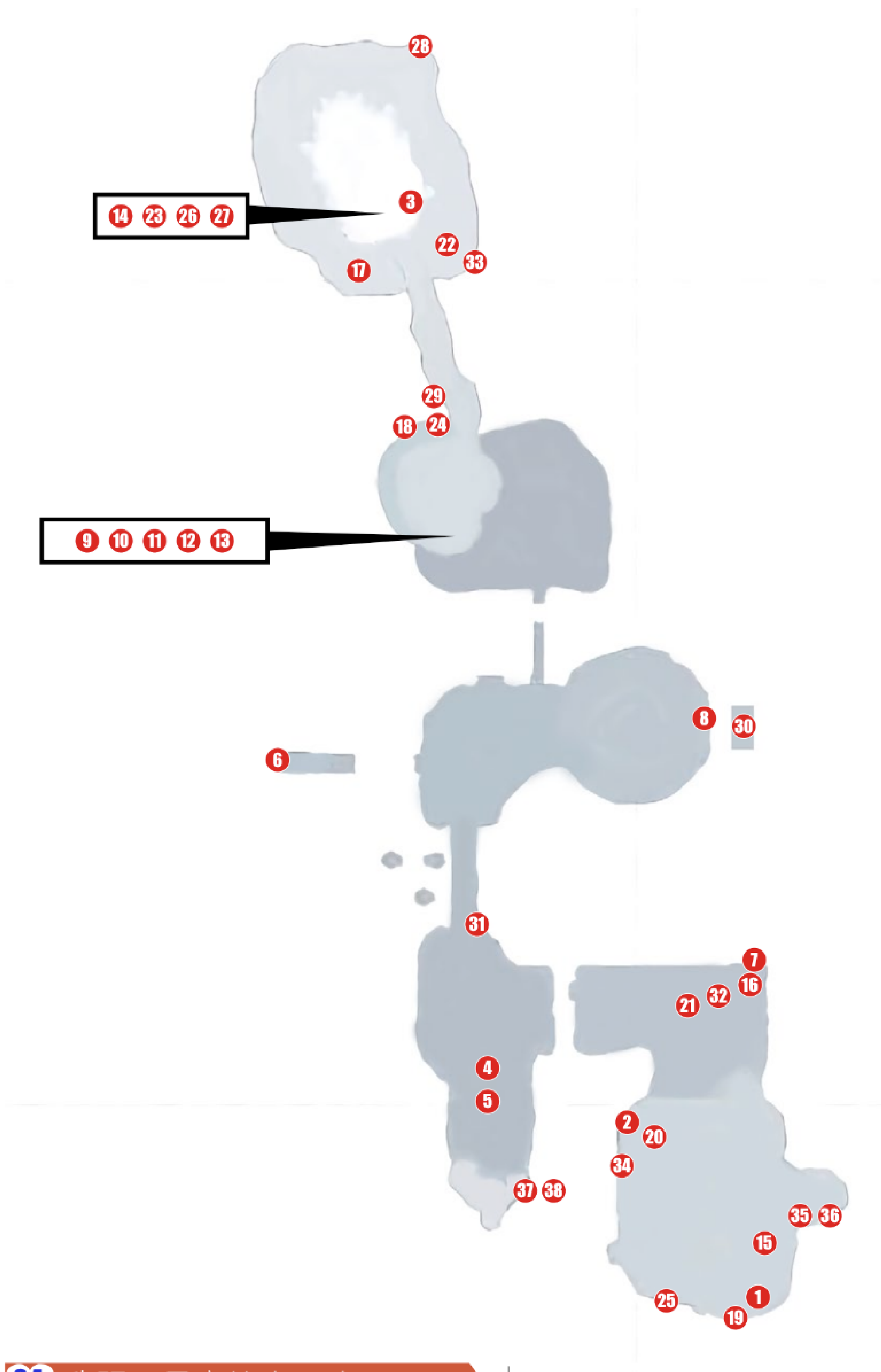
从下图位置的水管进入平面壁画，来到深处后获得。



03 白色高塔的尖端

来到教堂顶部下图所示位置，将帽子挂在发光的白色高塔尖端并持续旋转一段时间后获得。





04 我踢！月亮的小石头

击碎下图位置的石块后获得。



05 在月亮上抓到蹦蹦！

在力量之月所在位置抓到蹦蹦兔后获得。

06 岸边的宝箱

借助如图位置的火箭花获得喷气冲刺后跳到力量之月所在平台打开宝箱获得。



07 月之国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。使用三次远跳后即可来到力量之月所在平台。

08 在月球表面收集音符

来到力量之月所在位置触碰大音符，之后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。建议用远跳的方式触碰小音符。

09 在酷霸王的石像下

从寂静的绝壁进入月之地下洞窟，附身下图位置的酷霸王石像后移动一段距离，之后即可发现藏在下方的力量之月。



10 岩浆洞穴之中

进入月之地下洞窟并附身啪嗒枯骨怪飞到下图位置的岩浆空洞内部拾取钥匙，之后前往力量之月所在平台即可获得。



11 绕过防护墙

进入月之地下洞窟并附身弹头杀手，来到下图的防护墙上层后直接获得。



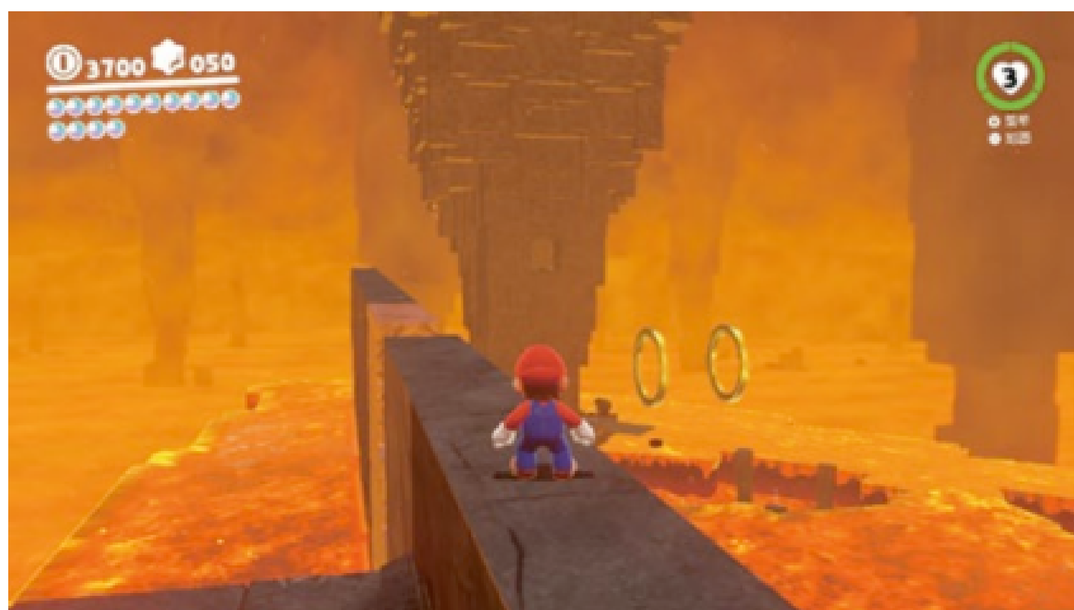
12 在炮台上

进入月之地下洞窟并附身弹头杀手，来到炮台上的下图位置使用撞地后获得。



13 飞到宝箱 再飞回来

进入月之地下洞窟并附身弹头杀手后来到如图位置，附身大型弹头杀手飞到马里奥所面向的出口上方的密室中，打开宝箱后获得。



14 在天花板里找到啦！

跳进教堂顶部大钟下的洞后，来到结婚礼堂天花板的横梁上，走到力量之月所在位置即可获得。

15 在环形山下蠢动之物

来到力量之月所在位置，使用帽子对圆坑中发着光不断移动的蠢动之物进行攻击，待其停止移动后对其进行撞地后获得。

16 在月亮上找到了汪

在商店外会碰见一只戴有太空帽的小狗，跟随小狗待其挖出地面下的发光物后，带领小狗来到下图位置，小狗会再次挖出发光物。对发光地面使用撞地后获得。



17 收集吧！月之月亮碎片

收集教堂外围和顶部的五块力量之月碎片后获得。注意教堂顶部的碎片需要附身青蛙，运用其高跳能力去获得。

18 了不起！答对月之谜题

与 24 号力量之月所在位置的狮身人面像多次进行对话回答问题 并依次选择“火箭花、绵羊、月、钟的下面、轻飘飘地飘过来”后获得。

19 谢谢！奇诺比奥队长！

来到力量之月所在位置与奇诺比奥队长对话后获得。

20 在甜蜜环形山购物

在月之国花费 100 金币购买。

21 在月球表面健走！

在健走小游戏中的分数达到 80 分及以上即可获得。

22 月之国 正式杯

在月之国的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

23 请保重！

在商店中购买并穿戴“医生帽”和“医生服”，来到婚礼会场并与下图位置的博乌尔人对话后获得。



24 斯芬·奇思的秘密金库

来到力量之月所在位置，与狮身人面像对话后选择“火箭花”，进入密室中打开宝箱后获得。

25 来到月之国了砂砂！

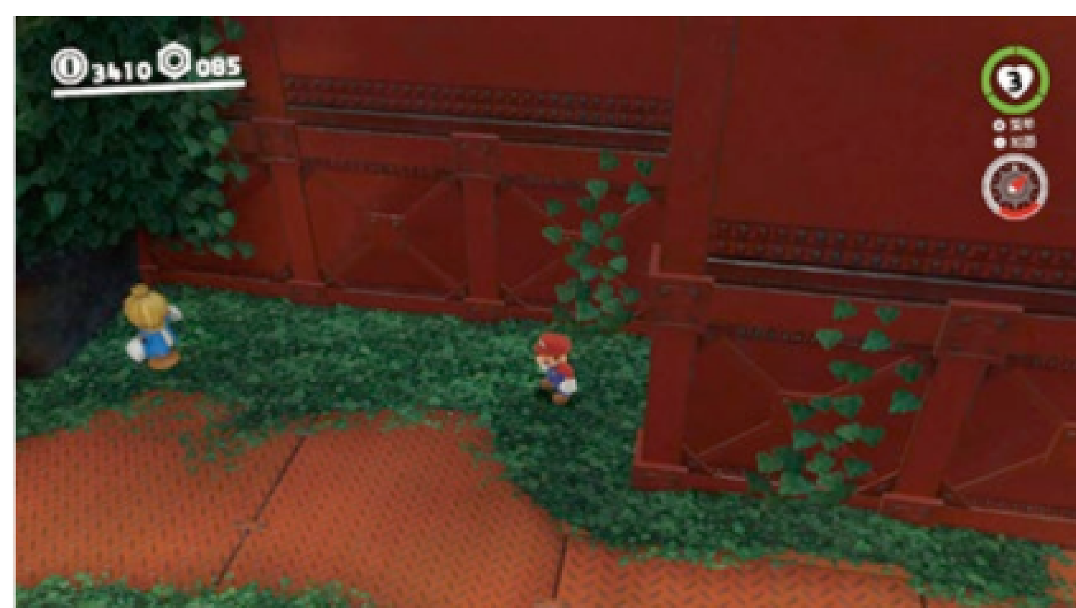
获得了料理国 48 号力量之月后，来到力量之月所在位置与出租车前的阿炽尼亚人对话后获得。

26 桃花公主在酷霸王之国

获得了酷霸王之国 44 号力量之月后，与教堂顶部大钟下面的碧奇公主对话后获得。

27 在月之国看到的照片里的宝物

来到力量之月所在位置观看照片后，来到森之国 19 号力量之月的稻草人前的下图所示位置使用撞地后获得。



↓以下为解放月之石后出现的力量之月↓

28 神秘飞行物体

将力量之月所在位置的发光 UFO 赶跑后，等待一段时间后其会再次出现在同一位置，用帽子击打后即可获得。

29 在绝壁后面偷偷摸摸

从如图所示地点跳到力量之月所在位置后获得。



30 利用青蛙用力一跳

附身教堂外围的青蛙后。来到力量之月所在位置使用高空跳后获得。

31 月之国的嘀嗒运动2

完成如图所示位置的嘀嗒运动后获得。



32 再来！在月球表面健走

在力量之月所在位置的步行小游戏中获得 90 分及以上的成绩。

33 月之国 大师杯

在月之国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

34 利用轻飘飘重力收集音符

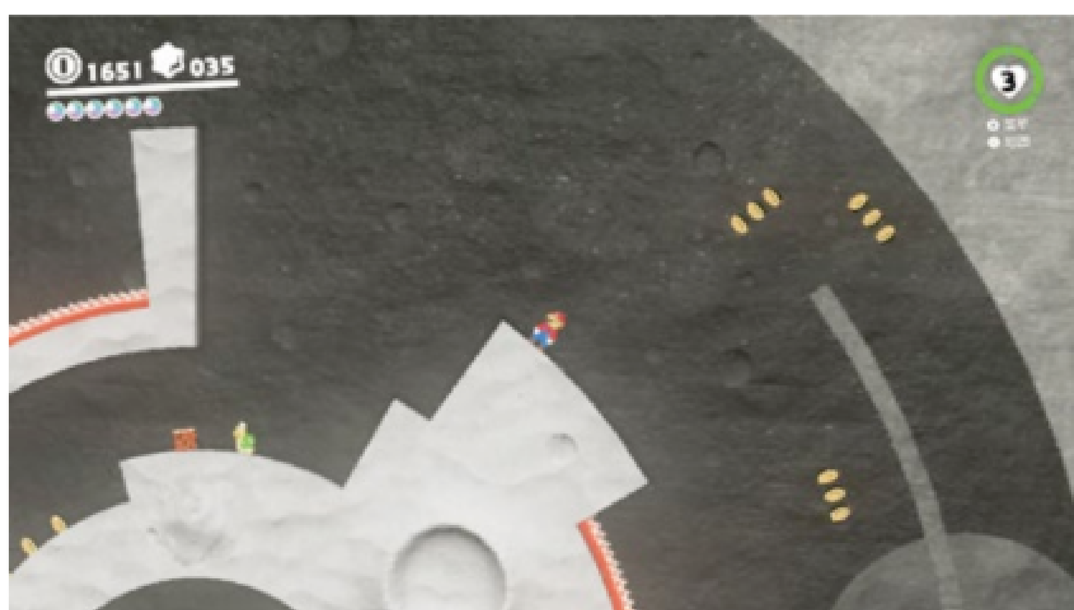
进入力量之月所在位置的平面壁画，利用冲刺跳来到上方平台后触碰其中的大音符，在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

35 银河的中央

通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

36 银河的尽头

进入 35 号力量之月所在迷宫，从如图位置向左上方使用冲刺跳能进入上方的圆形区域中，之后可在该区域的中间获得。



37 越过巨大的钟摆

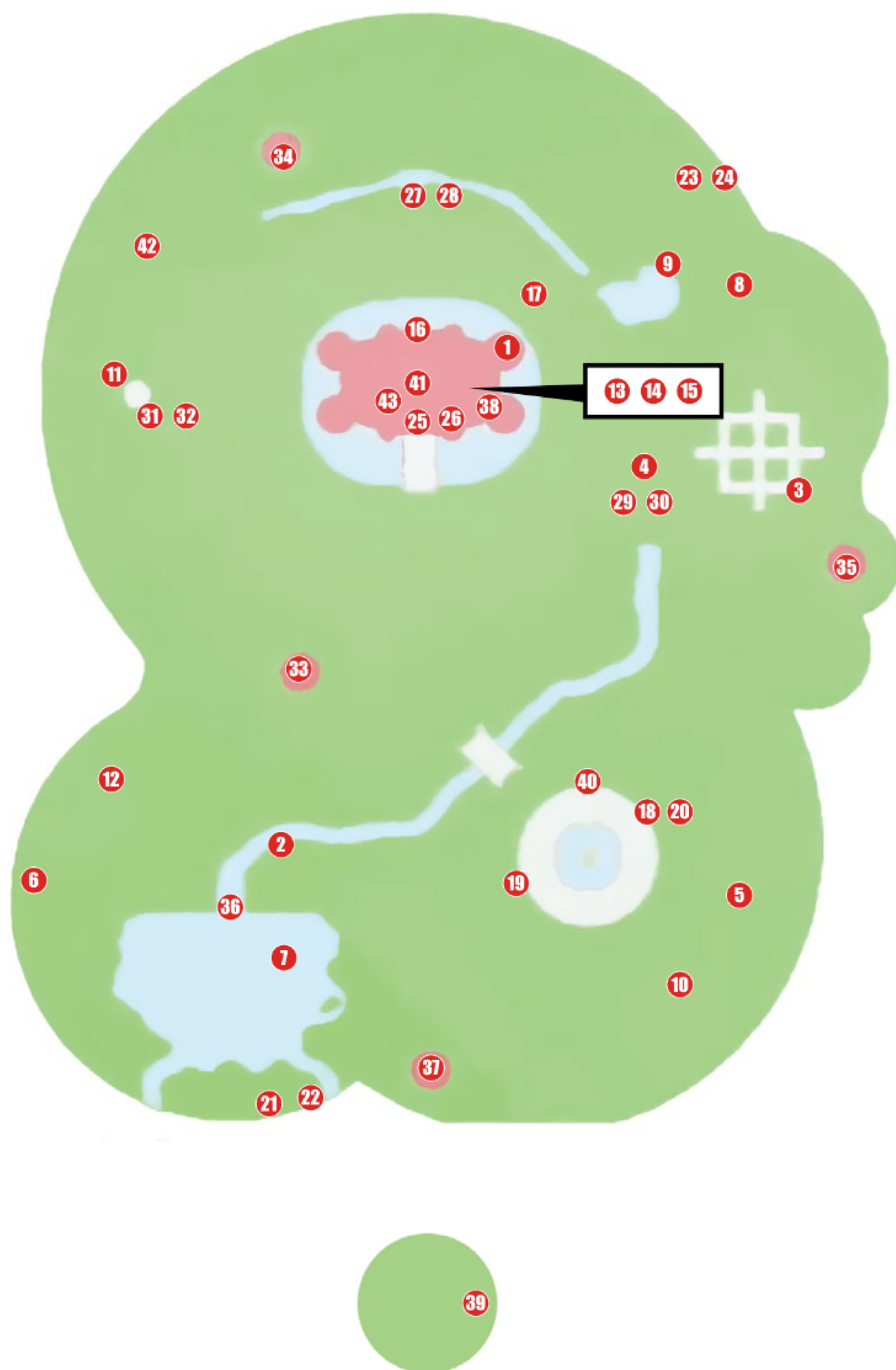
通过力量之月所在位置的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

38 钟摆上的钟摆

进入 37 号力量之月所在迷宫，利用不断摇摆的蓝色平台来到如图所示的位置后获得。



蘑菇王国



01 在城堡屋顶上

通过城堡西侧的稻草人来到城堡顶部，击碎上层的蛋后对耀西进行附身，运用耀西的浮游跳能力能到达下图旗杆位置，再解除附身爬上旗杆即可获得。



02 从尾巴尖端飞了出来

将帽子挂在力量之月所在位置的发光树支尖端并持续旋转一段时间后获得。



03 在桃花公主城堡抓到蹦蹦！

抓到力量之月所在位置的蹦蹦兔后获得。

04 开花了！庭园的种子

将庭园旁边下图位置的种子种植在庭园里的花盆中，一段时间后获得力量之月的果实。



05 开花了！花田的种子

将奥德赛号旁边下图位置的种子种植在地图东北方向庭园里的花盆中，一段时间后获得力量之月的果实。



06 开花了！牧场的种子

将地图西南方向下图树下的种子种植在地图东北方向庭园里的花盆中，一段时间后获得力量之月的果实。



07 开花了！蘑菇湖的种子

将蘑菇湖湖底如图位置的种子种植在地图东北方向庭园里的花盆中，一段时间后获得力量之月的果实。



08 开花吧 后院的花

将力量之月所在位置的两圈嫩芽全部击打开花后获得。

09 蘑菇王国的嘀嗒运动

完成下图位置的嘀嗒运动后获得。建议骑乘旁边的摩托车来完成。



10 在桃花公主城堡找到汪！

在商店外会碰见一只戴有帽子的小狗，跟随小狗待其挖出地面下的发光物后，带领小狗来到下图位置，小狗会再次挖出发光物。对发光地面使用撞地后获得。



11 绕着水井收集音符

进入力量之月所在位置旁边的水管，绕着水井来到另一侧触碰大音符，之后在限定时间内触碰所有的小音符后获得。

12 在桃花公主城堡赶绵羊

将分布在地图各处的 6 只绵羊赶回力量之月所在位置的养育场中后获得。

13 吃掉了耀西水果！

通过城堡西侧的稻草人来到城堡顶部，打破耀西的蛋后对其进行附身。运用耀西伸舌头的能力吃掉地图各处的水果，直到将耀西喂饱后获得。

14 再来一份耀西水果！

第二次将耀西喂饱后获得。

15 耀西水果吃饱了！

第三次将耀西喂饱后获得。除了栗子小子森林树顶上悬浮的水果容易遗忘外，桃花公主城堡顶部下图位置的水果也容易遗忘。



16 桃花公主城堡的女朋友

潜入桃花公主城堡护城河的水底，将四个木塞全部拔出后河水被排空。附身城堡北侧栗子小子之森中的栗子小子，再重叠至少 8 个栗子小子，跳进干枯的护城河，靠近力量之月所在位置的女性栗子小子后即可获得。



17 奇诺比奥爱挡路

附身栗子小子后来到力量之月所在位置，吓走挡路的奇诺比奥后获得。

18 向前进！奇诺比奥队长

跳到商店的屋顶后与奇诺比奥队长对话后获得。

19 蘑菇王国的美妙音乐

与力量之月所在位置戴着耳机的奇诺比奥进行对话 之后在音乐列表选择名称中有"(8-bit版)"字眼的歌曲进行播放即可获得。

20 在桃花公主城堡购物

在商店花费 100 金币购买。

21 蘑菇王国 正式杯

在蘑菇国正式杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

22 蘑菇王国 大师杯

在蘑菇国大师杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

23 长得像吗？拼图马力欧

附身力量之月位置的迷你火箭，起飞后到达新的区域。完成区域中的拼图游戏并获得 60 分以上后获得。正确的图像见下图。



24 一模一样！拼图马力欧

来到 23 号力量之月所在区域，完成区域中的拼图游戏并获得 80 分以上后获得。注意左右双眼的正确位置与拼图放置的左右位置相反。

25 来自天花板的光芒

站在桃花公主城堡内部下图位置按下右摇杆，将视角往上拉并观看正上方天花板玻璃一段时间后获得。



26 凹凸不平的地板之谜

站在桃花公主城堡内部下图所示凸起地板的位置使用撞地，之后在区域中继续寻找凸起的地板并使用撞地，当找到第 8 块凸起的地板并撞地后获得。



27 那时候的回忆

在商店中购买并穿戴“64 帽”和“64 服”，来到下图位置与上锁门前的奇诺比奥对话之后进入房间。将帽子挂在房间水池中五角星的尖角上并持续旋转一段时间后获得。



28 隐匿在中庭的宝箱陷阱

进入 27 号力量之月所在房间，按下图数字顺序从小到大依次打开 8 个宝箱后获得。



29 云海的耀西水果

通过城堡西侧的稻草人来到城堡顶部，打破耀西的蛋后对其进行附身。来到小河的源头将堵住水管的水果吃掉后进入迷宫。附身迷宫中的耀西并吃掉分布在各处的水果，直到将耀西喂饱后获得。

30 沉入云海的星辰

进入 29 号力量之月所在迷宫，来到下图位置后直接获得。

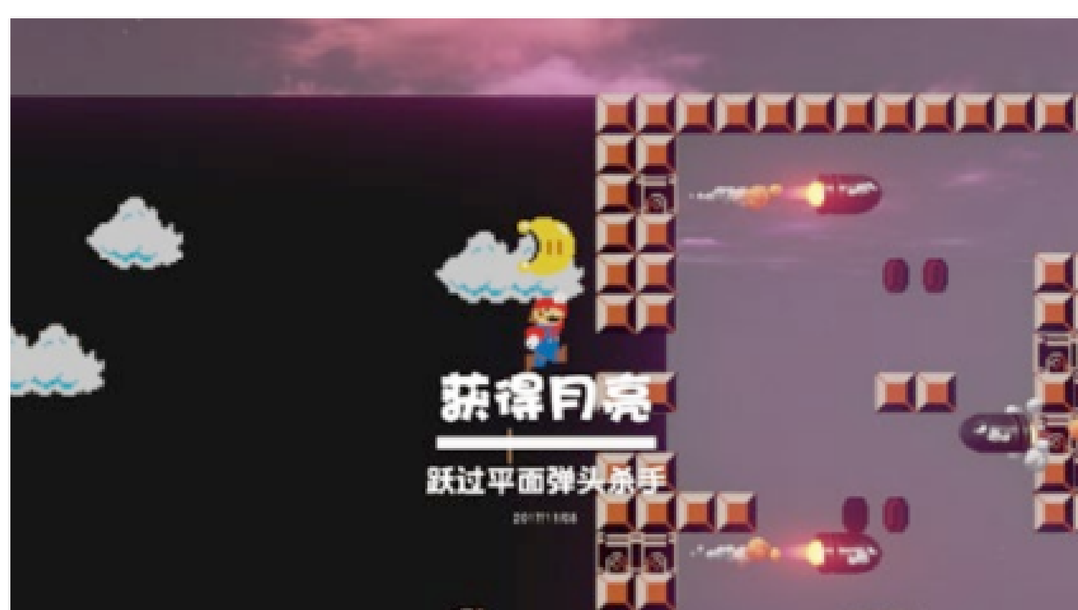


31 平面秘宝

跳进力量之月所在位置的水井进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

32 越过平面弹头杀手

进入 31 号力量之月所在迷宫，从前进方向借助弹头杀手为跳板可获得下图位置的力量之月。



33 再现阿炽尼亚的对决（3）

来到力量之月所在位置的塔楼中，进入壁画中再次与 BOSS 战斗并获胜后获得。

34 再现思机姆伽庭的生死搏斗（3）

将栗子小子之森中的大型种子种在如图位置中的水管花盆中，攀爬藤蔓并来到塔楼内部，进入壁画中再次与 BOSS 战斗并获胜后获得。



35 再现纽敦市的激战（3）

来到力量之月所在位置的塔楼中，进入壁画中再次与 BOSS 战斗并获胜后获得。

36 再现舒瓦舒瓦纳的攻防（3）

通过蘑菇湖水底的水管来到房间中，进入壁画中再次与 BOSS 战斗并获胜后获得。

37 再现波尔波诺的热烈战斗（3）

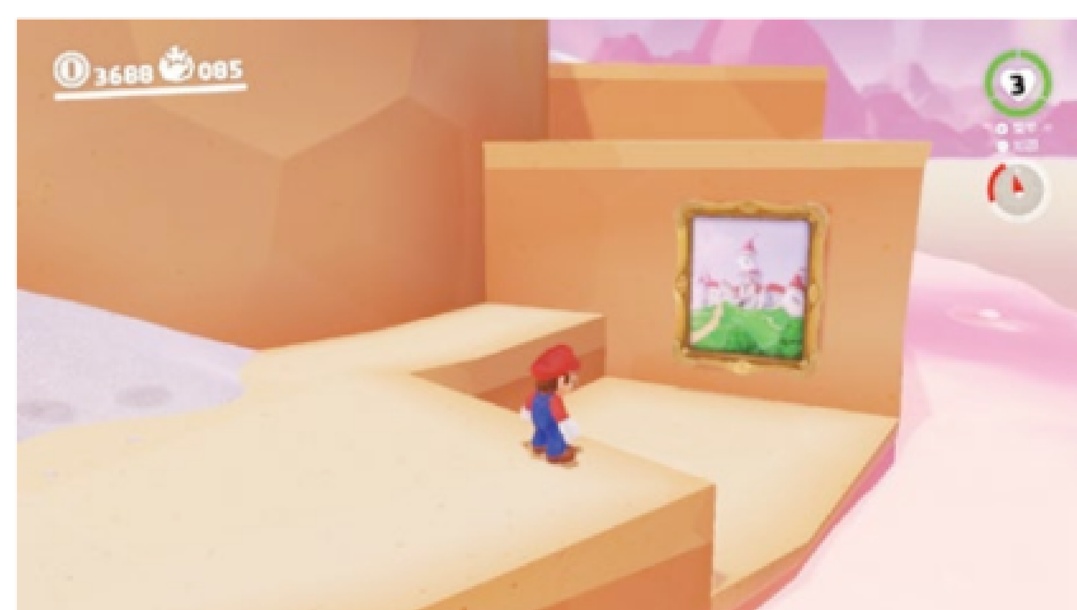
来到力量之月所在位置的塔楼中，进入壁画中再次与 BOSS 战斗并获胜后获得。

38 再现霍洛比亚的激烈冲突（3）

拔出桃花公主城堡护城河河底的 4 根木塞后河水消退，通过城堡西侧的稻草人来到城堡顶部，打破耀西的蛋后对其进行附身。来到护城河东侧，运用耀西伸舌头的能力吃掉堵住墙根水管的苹果，钻进水管再次战胜壁画中的 BOSS 后获得。

39 欢迎来到桃花公主城堡！

进入料理国中点旗“熔岩孤岛”附近下图位置的壁画，来到耀西的家后爬到烟囱的顶端后获得。

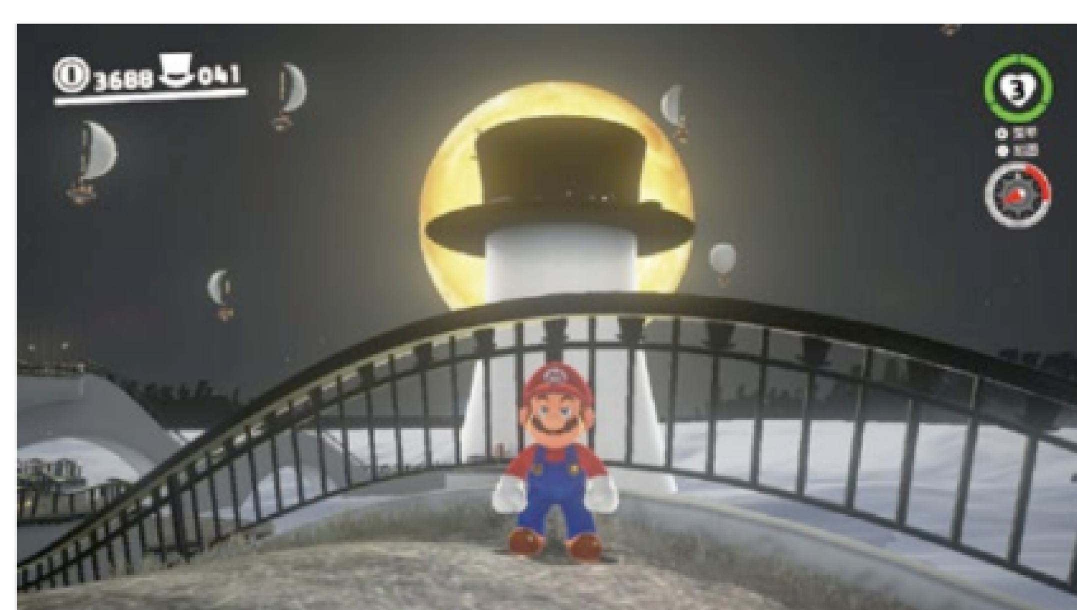


40 来到蘑菇王国了砂砂！

获得了月之国 25 号力量之月后，来到力量之月所在位置与出租车前的阿炽尼亚人对话后获得。

41 在蘑菇王国看到的照片里的宝物

在桃花公主城堡内部观看了照片后，来到帽子国下图位置使用撞地后获得。



42 蘑菇王国的帽子捉迷藏

获得料理国 54 号力量之月后，来到力量之月所在位置并与帽子上有眼睛的蘑菇王国的人民对话后获得。

43 桃花公主在蘑菇王国

获得了月之国 26 号力量之月后，通过桃花公主城堡西侧的稻草人来到顶部后再来到碧奇公主所在阳台，并与之对话后获得。

月之国 后面

01 了结！兔子环形山

击败兔子环形山之塔顶层的 BOSS 后获得。

02 在月之国后面遇到奇诺比奥队长！

从前往兔子环形山之塔顶层的水管处朝右侧一直走，能在隐藏墙壁后遇到奇诺比奥队长，与之对话后获得。

03 冲冲冲！崩塌的道路

给位于奥德赛号后方悬崖上的稻草人戴上帽子后进入迷宫，在迷宫中获得钥匙后回到出口处获得。建议使用上方的石块桥走到钥匙所在地，再通过桥下方的石块跳回力量之月所在平台。

04 挑战！崩塌的道路

从钥匙所在平台来到下方的平台，引诱出大型弹头杀手后，利用远跳通过下方的石块回到入口平台，再引诱追击而来的弹头杀手撞碎平台中的石墙后获得，注意最后需要通过蹲下来躲开弹头杀手。该力量之月的获得对平台跳跃的要求较高。



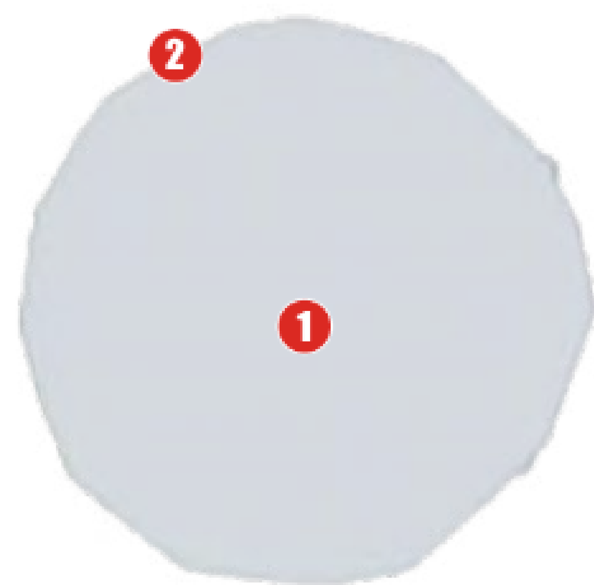
05 冲冲冲！透明道路

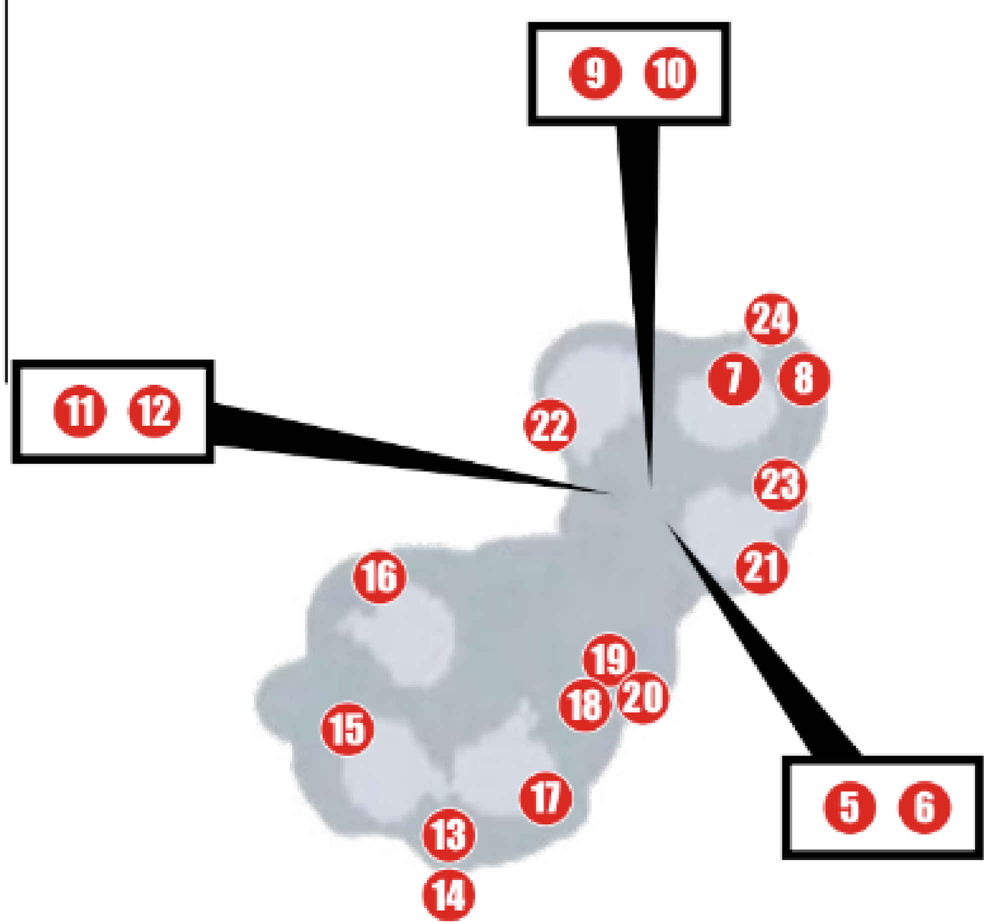
进入下图所示位置的迷宫后，通过踩踏消灭深处的三朵大型食人花后获得。

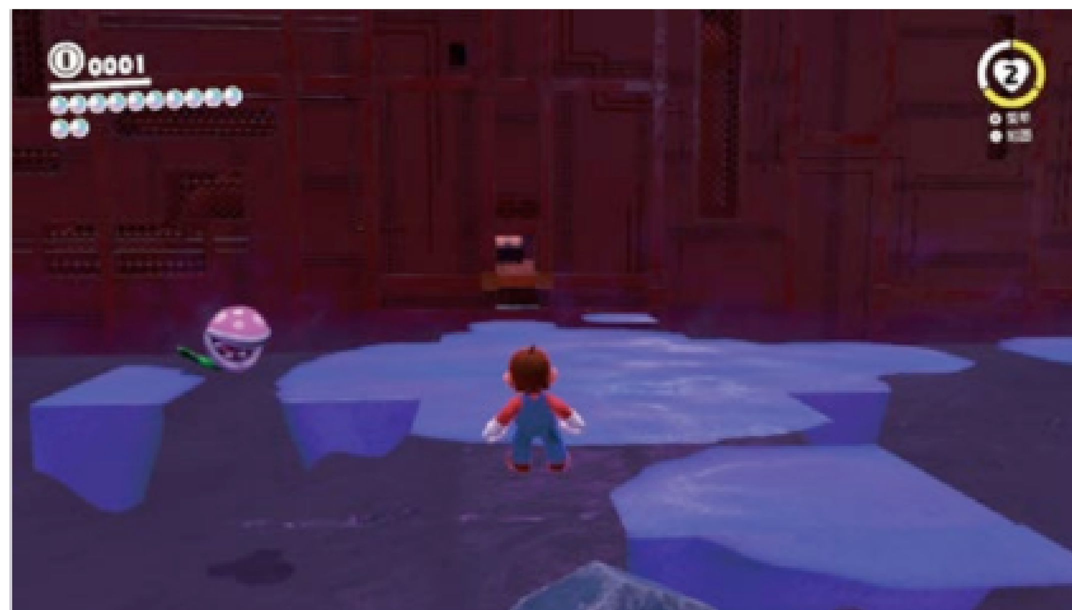


06 挑战！透明道路

前往 5 号力量之月所在迷宫，进入如图马里奥所面向的门，打开其中的宝箱后获得。







07 冲冲冲！消失的道路

从下图所示位置进入迷宫，来到迷宫最深处后获得。如果觉得有困难，可以考虑开启帮助模式来加长桥梁消失的时间。



08 挑战！消失的道路

来到 7 号力量之月所在迷宫，按下第三个 P 按钮后，通过会不断掉落的木桥来到尽头处获得。

09 炮击中的耀西

从 5 号力量之月所在迷宫入口上方的水管进入迷宫，附身耀西并吃掉迷宫中的水果，第一次喂饱后获得。

10 在炮击中大吃一顿！

在 9 号力量之月所在迷宫中附身耀西吃水果，第二次喂饱后获得。注意有一颗水果位于铁架桥的下方。

11 沉没之岛的耀西

通过兔子广场旁边力量之月所在位置的水管进入迷宫，附身耀西吃水果，第一次喂饱后获得。

12 在沉没之岛大吃一顿！

来到 11 号力量之月所在迷宫，附身耀西吃水果，第二次喂饱后获得。

13 岩浆沼泽的耀西

从力量之月所在位置的水管进入迷宫后，附身耀西并吃掉迷宫中的水果，第一次喂饱后获得。

14 在岩浆沼泽大吃一顿

来到 13 号力量之月所在迷宫，附身耀西吃掉迷宫中的水果，第二次喂饱后获得。注意入口平台的顶部也有水果，需要顶出门旁边的隐藏砖块后利用耀西伸舌头粘墙的能力来到顶部获得。

15 在月之国 后面看到的照片里的宝物1

在力量之月所在位置观看了如图 1 所示照片后，来到瀑布国如图 2 所示位置使用撞地后获得。





16 在月之国 后面看到的照片里的宝物2

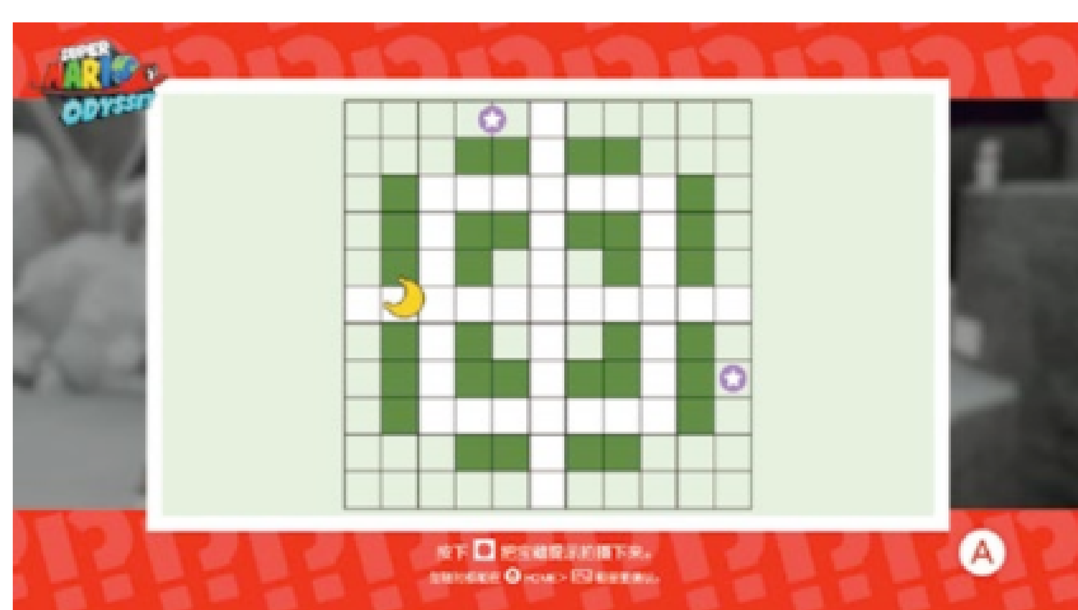
在力量之月所在位置观看了如图 1 所示照片后，来到都市国中点旗“直升机场”如图 2 所示位置使用撞地后获得。





17 在月之国 后面看到的照片里的宝物3

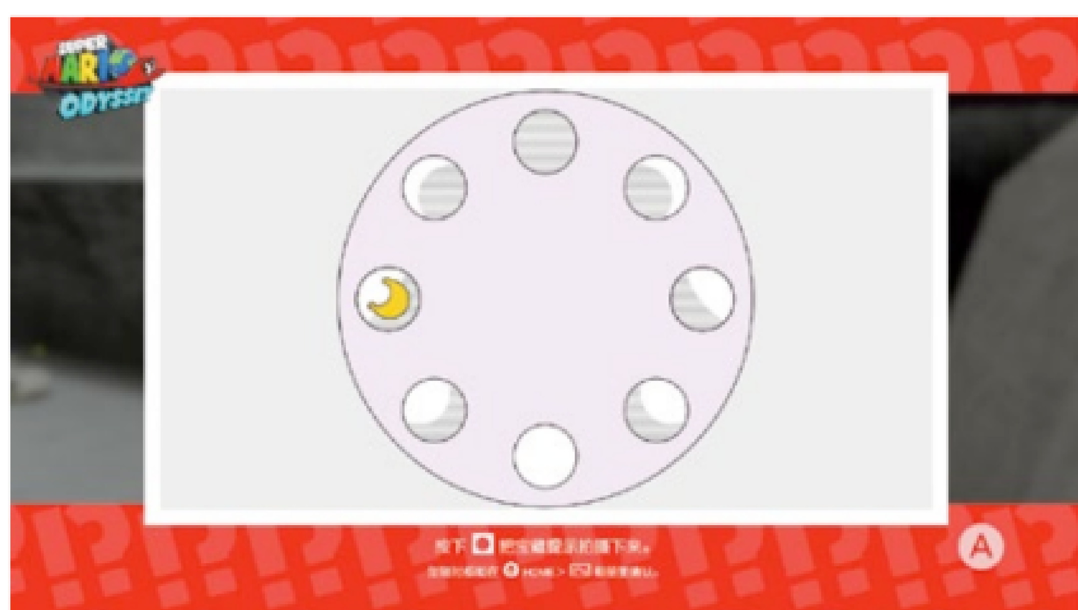
在力量之月所在位置观看了如图 1 所示照片后 来到蘑菇王国如图 2 所示位置使用撞地后获得。可通过图中指南针的方向来判定具体方位。





18 在月之国 后面看到的照片里的宝物4

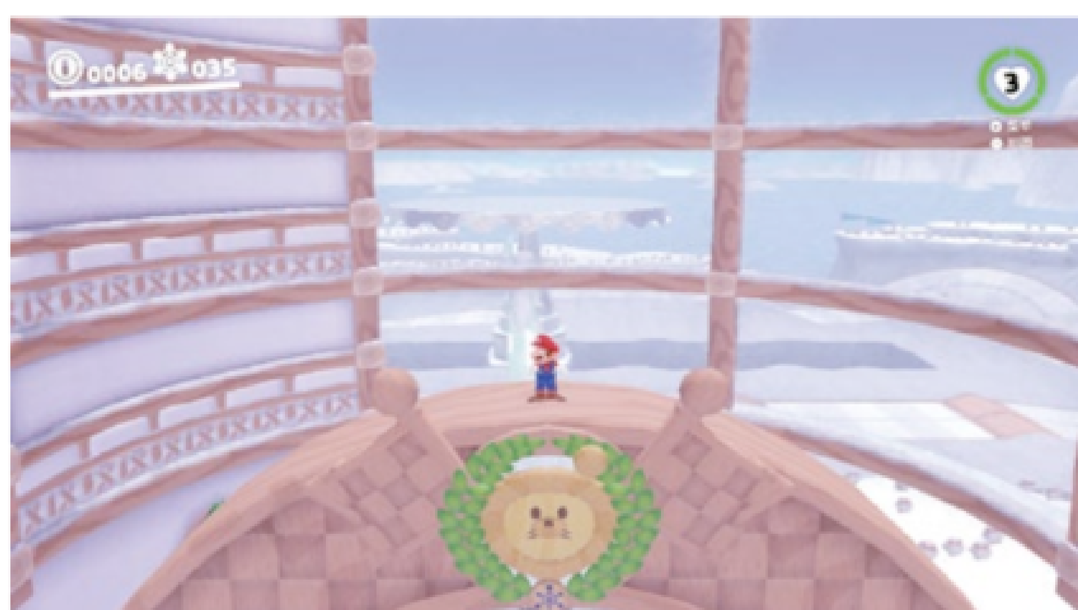
在力量之月所在位置观看了如图 1 所示照片后，来到云之国如图 2 所示位置使用撞地后获得。可通过图中指南针的方向来判定具体方位。





19 在月之国 后面看到的照片里的宝物5

在力量之月所在位置观看了照片后，来到雪之国雪地赛道如图所示位置使用撞地后获得。



20 在月之国 后面看到的照片里的宝物6

在力量之月所在位置观看了照片后，来到海之国的中点旗“滚滚谷 山脚”旁边如图所示位置使用撞地后获得。



21 在月之国 后面看到的照片里的宝物7

在力量之月所在位置观看了照片后，来到遗落之国如图所示位置使用撞地后获得。



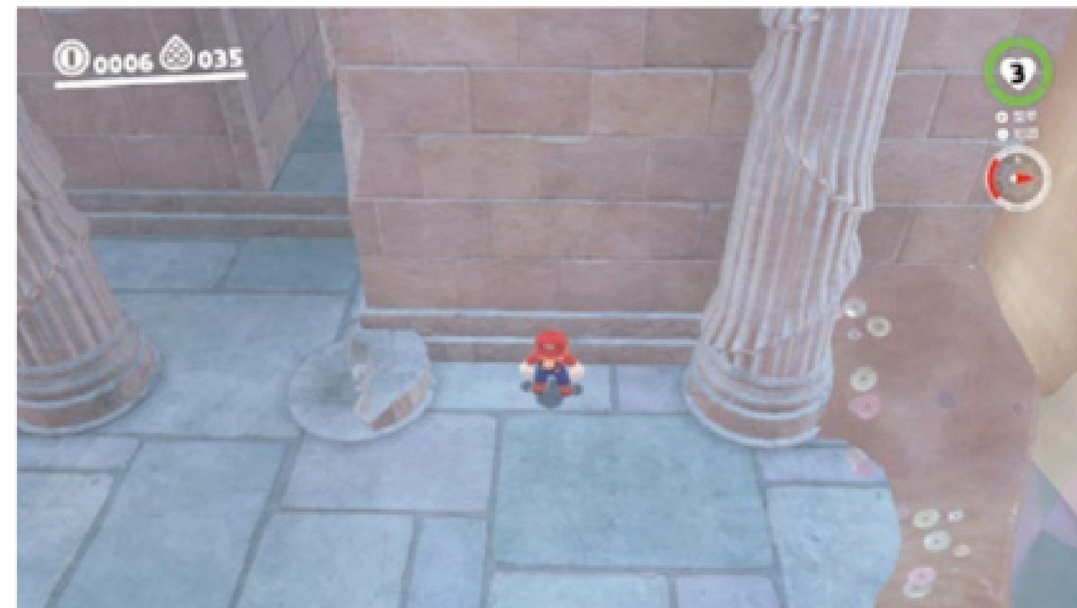
22 在月之国 后面看到的照片里的宝物8

在力量之月所在位置观看了照片后，来到料理国如图所示位置使用撞地后获得。



23 在月之国 后面看到的照片里的宝物9

在力量之月所在位置观看了照片后，来到湖之国水广场如图所示位置使用撞地后获得。



24 在月之国 后面看到的照片里的宝物10

在力量之月所在位置观看了照片后，来到被夺之国奥德赛号旁边如图所示位置使用撞地后获得。



月之国 更后面

该地图中只有一个崇高之月，在获得该崇高之月之前需要通过游戏最后也是最难的迷宫。迷宫对平台跳跃和附身能力的运用均有较高要求。向着漫长旅途的终点努力地前进吧！

NAZI ZOMBIES
THE FINAL REICH

CALL OF DUTY WWII



相比《COD 二战》有褒有贬的战役和多人部分，丧尸模式这次可以说是一致好评。虽然核心玩法没有变化，但恐怖感大幅上升，很多设定改得十分贴心，例如按键有提示、不同地点会显示名称等等。而剧情对话全部有语音这点对中国玩家来说更是友好无比，真心希望今后系列都要保持这个传统。本期的研究就带大家了解本作的丧尸模式，不光有两个彩蛋的解法，还有全人物解锁条件以及各种 BUG。

文 华尔兹　美编 Juxi

PS4 / XOne		
COD 二战	Activision	
Call of Duty: WWII	主视角射击	中文版
2017 年 11 月 3 日	本地 1 ~ 2 人，局域网 / 在线 1 ~ 18 人	无对应周边
售价为 PS4/XOne：468 港元		

要素解说

序章开启抽奖箱

序章中 2 楼的特殊房间其实是可以开启的，方法为用枪射击 10 个灯笼，这些灯笼的位置并不难找，注意有些是藏在屋子外面的，4 个在楼下，4 个在楼上，室外有两个。全部击中后隐藏的门就会开启，玩家可以在房间中使用抽奖箱了。



序章获得升级武器

首先我们需要用上面的方法打开隐藏房间，并且需要从抽奖箱里获得小丑炸弹。在 2 楼上方的房梁处将小丑炸弹正好扔在房梁的点上。之后需要有 10000 分，调查 2 楼钢琴，这样从抽奖箱里拿到的所有武器就都是升级后的状态了。

如何开启升级装置

在地堡的地下区域有个牢笼一样的地方，笼子下面就藏着升级装置，这里场景有一个开关，按下后笼子会升起 1/4，也就是说这样的开关还有三个。玩家需要通过滑地图中的垃圾管道来找到这三个开关，每滑一次消费 250 电能。地图中三个圆形的垃圾管道点分别在

1. 控制室的墙上。
2. 实验室发电陷阱附近的墙上。
3. 在地面区域的塔附近，最里面的墙上。

全部激活后升级装置就能使用了，每升级一次消费 5000 电能，并且可以在这里直接花费 4000 电能买升级后的子弹。

所有饮料（blitz）位置

与经典丧尸不同的是，本作将原本的饮料系统改成了新的电击 blitz，在使用后可以获得特殊的能力。正常情况下玩家最多可以获得 4 种饮料。其中 LEBENBLITZ 是以前的快速救人，单打为自救，位于初生地附近；快跑位于从洞口下去后的正前方；在地面双层有留声机的建筑里有双出子弹饮料，效果为增强子弹威力；在控制室紫色的为新加入的 blitz，效果为增加近战威力；在实验室可以找到快速上弹；实验室的另外一侧还有上弹放电，类似以前的樱桃饮料，上子弹时玩家身边会有范围攻击效果，但是不会定住丧尸。

厚血使用方法

本作没有系列传统的厚血饮料，取而代之的则是护甲系统。游戏中随处可见护甲点，消费500电能购买后，头像下方3个原本空白的装甲图标会变为实心。有了护甲后，当玩家受到1次原本会导致倒地的攻击时，会以消耗1格护甲为代价回避倒地。护甲每购买一次就有3个，消耗完就需要重新购买，但价格会越买越贵，最高能涨到10000。由于地图里的护甲点到处都是，就连BOSS战场地也一样有卖，使得整体难度低了不少。



彩蛋简介



THE FINAL REICH这张地图为玩家设置了两个彩蛋，我们将其称为普通彩蛋和隐藏彩蛋，其过程和结局都有所不同。普通彩蛋相对简单，建议玩家可以先通过解开普通彩蛋来熟悉新系统，之后再挑战隐藏彩蛋。隐藏彩蛋相比普通彩蛋增加了不少步骤，但普通彩蛋的大部分内容也是要完成的，如果发现隐藏彩蛋某些步骤无法触发就需要发展一下普通彩蛋的进度。本作丧尸模式可以说非常照顾新手，普通彩蛋玩家每完成一步都会给予下一步比较明确的提示，也可以随时按键查看提示，非常方便。

普通彩蛋步骤

第一步 进入地堡

开场先去给氧缸车加满煤气，顺着氧缸车上面三根线的位置找到三个阀门拧开，每个阀门都需要持续按住一段时间才能加满煤气，尽量将丧尸绕远再按。之后初生点附近的圆坑处机关会变绿，按下开关即可炸开这里的地洞。进入坑道内就能找到电闸，开启后回地面，这样就能打开地图中第二大区域——地堡。

第二步 前往皇帝会堂

进入地堡后，在控制室左右有两个需要花钱的门，打开后两边是停尸间和实验室，各有一个电源供应器需要在短时间内同时打开，这样就能开启中间的门通往最底部的皇帝会堂。打开最底部的时候会有4个炸弹怪，凑近玩家就会自爆，由于后面的彩蛋步骤需要用到，建议合理利用。到达皇帝会堂拉开控制杆后，需要在这里杀一定量的丧尸来进行充能。



第三步 制作特斯拉电磁枪

充能结束后回到控制室，将类似金字塔的装置盖子拧开，这样会出现一个发着红光的飞行器，在控制室上面按下红色的按钮，这个飞行器就会自己移动，玩家需要跟着它并且杀死进入其红圈范围内的丧尸充能，将其运送到指定地点后会出现配件——电磁枪枪管。运送充能的过程一共要进行两次，第二次可以获得电磁枪核心。拿到两个道具后回到控制室，这里会刷出一个喷火的BOSS级敌人，这种敌人皮厚血多，会使用喷火器一直喷，遇到他最好能保持一定距离，打倒后可以拿到他的头颅，记得把头放在一个好认的位置，后面的步骤还要用到。将两个电磁枪配件装在控制室的制作台处即可获得特斯拉电磁枪。



第四步 神之右手

下到皇帝会堂调查左边的神之右手。之后启动控制室的电网盒，打开会有1234顺序的红绿蓝颜色提示，玩家需要在短时间内按顺序将地图上的四个电盒调到指定的颜色上，每次游戏提示顺序颜色都会改变。四个电盒的位置如下：

1号：就在控制室的电盒旁边
2号：位于从原坑跳下去的正前方
3号：顺着2号往右穿过升级装置区域，在通往水塔的位置可以找到
4号：位于塔附近，双层建筑那里；

完成后就要去塔那里防守了，将中间的装置打开后开始防守，玩家在一定时间内将攻击塔的丧尸杀掉就行。中间完成后记得马上开启两边的开关还要再防守一次。两次完成后即可回神之右手那里完成任务了。

第五步 神之左手

在皇帝大堂触发神之左手后再回地面上空会出现齐柏林飞艇，飞艇本身会攻击玩家而且攻击力很高。玩家要做的是等待飞艇下面的黄色灯闪烁后攻击其中一个点，四盏灯随便集中一个打即可。成功后会将加农电源供应器打下来。玩家需要在供应器附近杀丧尸充能，完成后供应环部件就会出现。玩家需要拿起来把装置抗回皇帝会堂装在神之左手上。运送的过程中手持装置的玩家速度会变慢，这点要小心，过程中最好有其他玩家护送。这里即使留丧尸也会刷出新的来。打飞船运送供应环过程一共要三次，注意最后一次打掉飞船上的点后它会吸回去，玩家还要再打一次才会掉。完成后再去神之左手那里交任务。

第六步 神之声

将之前喷火敌人的头颅拿起来后，用它对着散落在地图中的四幅画照射即可出现隐藏标识——四种不同的乌鸦对应不同的罗马数字。四种乌鸦的标志分别是向左、向右、向上飞，还有一个带月牙形状的，玩家要记住图案对应的罗马数字。四幅画分别在停尸间的升级装置旁边、地面上庭院处、高塔附近的建筑那里、有留声机的房间附近。之后回到皇帝会堂，按照画上面的图案以及罗马数字，将神之声上面的数字进行调整。成功后将其启动完成这一步。

第七步 BOSS战

以上步骤完成后即可进入普通彩蛋结局，在此之前玩家做好最后准备，之后所有人用特斯拉枪射击中间的圆形即可进入最终 BOSS 战。

BOSS 战打法与之前神之左手步骤类似，BOSS 本身是无敌的，玩家需要攻击天上的齐柏林飞艇上的灯将充能装置打下来，并在附近杀丧尸充能，充满后所有人攻击 BOSS 将其打成倒地状态，之后拾取装置靠近 BOSS 将其放进 BOSS 身体就算完成一次攻击。这样的步骤玩家需要总共完成三次，越到后期 BOSS 起身速度越快，一定要小心。这里建议多人游戏时一名玩家吸引 BOSS 和丧尸，其他玩家去打飞艇和充能。由于战斗中玩家可以随时补充护甲，所以整体战斗并不是很难。



隐藏彩蛋步骤

升级所有特斯拉枪

升级所有特斯拉枪是整个过程中最麻烦的步骤，在这一步之前要先制作出特斯拉枪。升级特斯拉枪不少需要特定的怪物出现才能完成目标，玩家记得合理利用。

■绿色特斯拉枪

首先玩家需要喷火 BOSS 的头，照射庭院的其中一个雕像即可将其破坏，再用特斯拉枪打就能掉落绿色扣环。接着将绿色扣环放在附近的充能点上，需要利用庭院的陷阱一次杀 5 个丧尸。玩家只要将足够数量的丧尸引到庭院陷阱范围内，如果满足条件的话装置就会闪绿灯 比较好认。之后开启陷阱即可，这个步骤玩家一共要完成两次。

■紫色特斯拉枪

实验室角落有个铁门，玩家要把炸弹怪引到这里将这个铁门炸开，从而拿到紫色扣环。注意炸弹怪一旦接近玩家就会引爆，一定要尽量远离。有个比较简单的办法是游戏在一开始打开通往皇帝会堂门的时候就会出现 4 只炸弹怪，玩家就可以将其中一只引到这里炸开铁门。将紫色扣环装到实验室发电陷阱里面装置上。充能的办法为将两个手持锤头的特殊敌人引到陷阱范围内用电击陷阱一次性杀掉。这个要也是要做两次。手持锤头的特殊敌人如果不做彩蛋的话会在 11 轮出现，由于这种敌人玩家不招惹他走得会特别慢，并且不在波数丧尸内，解彩蛋的过程中可以留下他们用来完成这一步。



■红色特斯拉枪

在初生点附近用特斯拉枪打一盏路灯，之后路灯会冒火花，用枪打会有特殊音效，沿路将所有路上冒火花的灯依次打灭。这个最后会传导到停尸间。打灯的过程中注意速度不能太慢，并要确认好灯的位置，这个步骤熟悉以后应该不难，可以买个快跑来提高效率。

充能的方法为用停尸间这里的陷阱来杀奖励波的丧尸，奖励波的丧尸会在每 5 波出现一次，类似以前的“狗波”，它们跑得比普通丧尸快不少，同时会发出苍蝇般的嗡嗡声，杀完后会有弹药奖励。这里要用陷阱一次杀 5 ~ 10 只这种丧尸，总共要完成 3 次。

■黄色特斯拉枪

在升级点附近有一个竖着的铁门，玩家要将手持锤头的特殊敌人引到这里，并且攻击它引诱其拍碎铁门，这样可以从里面拿到死亡之鸦扣环。将其放在升级点附近的装置上。充能的方法为在这里用陷阱一次杀两只炸弹怪。这里的陷阱为随机出现的刀片，所以在开陷阱前建议放个震动让炸弹怪定在那里等待被切割。引两个炸弹怪比较麻烦，因为他们会随时自爆，这里有个简单的办法。每个炸弹怪都有两个头，玩家只要爆掉后面的那个头，炸弹怪就会丢下炸弹并且不会自爆，玩家就能轻松引诱他们。用这里的陷阱杀炸弹怪玩家要完成两次，也就是说最少要有 4 只炸弹怪才行。这里有个简单的办法就是利用打开皇帝房间的那 4 只同时出现的炸弹怪。放一个震荡技能将四只放慢，这样就能轻松将它们后面的头同时打掉。不过要完成这个之前还得先用手持锤头的特殊敌人将铁门砸坏，这种敌人不解彩蛋的话会在 11 波出现，虽然浪费了波数，但是可以轻松解决后面用陷阱杀炸弹怪的麻烦。

获取最终配件



停尸间实验室火炉那里各有两个放充能完毕的电池的装置，将电池放在上面后，玩家要在这防守杀丧尸充能。注意这个充能过程每波只能做一次，如果放电池的门没有打开的话，就是需要推进一点普通彩蛋的进度。完成后拿到配件就能去拿特斯拉枪的点进行升级了。

获得唱片

首先在地图地面上方可以找到绿色、黄色、红色三个陀螺，三个陀螺会随机出现于特定位置，以下是所有陀螺出现的位置。

■黄色陀螺

坑道上面的屋顶上
右边瓦斯阀门上面的窗户上
瓦斯背面建筑的二楼窗户上
初生点靠近快速救人上方的屋顶处

■红色陀螺

初生地后面的门，有留声机房子 2 楼，有个半开着的窗户那里
水车对面的房子，旁边有两个屋顶的建筑楼上
有旗子建筑的背后窗户上

■绿色陀螺

庭院房子的屋顶上
玩具展示柜上方的建筑窗户
玩具展示柜对面有两个旗的建筑，在右下方窗户里

将三个陀螺装在玩具展示窗上。之后玩家要找到陀螺颜色对应的密码，这些密码会随机位于地图中的几个窗户里。所有密码可能会出现的所在地如下：

■红色密码位置

控制室的窗户里
地堡入口对面建筑房间 2 楼，从窗户里往外看
洞口附近水井旁边的房间里

■黄色密码位置

从地堡入口所在的区域，开启玩具展示柜旁的一个门以后第一个单层建筑窗户里

左边瓦斯阀门所在建筑物，左边的窗户里，沙发上可以找到 PPSH 所在的建筑窗户里

密码的数字就是对应颜色陀螺所需要指向的点，比如红色的密码数字为 09，那就将红色陀螺扭到 9 点钟方向。注意绿色的密码没有提示，不过只要其他转对了，将绿色陀螺转一圈是肯定会有对的，成功后从抽屉里获得唱片。

获得大宝剑

玩家调查河边的风向标后，它会旋转并指向一个方向，顺着那个方向玩家可以找到很不起眼的一个白点，玩家要用枪来射击。

成功后来到水车那里，水车会停止转动，用升级后的特斯拉枪打水车上的装置进行充能。

之后前往地堡，原本开启通往皇帝会堂路径的两个装置又能启动了，两个全部按下后在控制室会多一个隐藏开关，这里会打开电源，用升级后的特斯拉枪攻击会进入停电状态。此时玩家需要用喷火敌人的头来照射调整停尸间、实验室通道 2 个隐藏窗口的密码（这两个点就在控制室旁边），这里的密码调对后会呈现深蓝色，只要把所有数字调成深蓝即可，不用特意去记。注意调整密码必须短时间内完成，否则来电以后就要等下回合了。完成后拿到各一半硬币。之后就可以拿着硬币下去皇帝会堂雕像下面的圆形凹槽那里换取大宝剑了。只要是 20 波以内的敌人，用大宝剑可以一剑一个。



唱片谜题

前往地面通往塔的房间那里，有一个留声机，将之前陀螺获得的唱片放在留声机上会放歌，玩家要在放歌时间内用大宝剑杀足够的丧尸。完成后留声机会发出特殊的声音，比较考验玩家听力，玩家需要留意金属敲击的次数来得到密码，比如敲 4 下→间断→2 下→间断→1 下→间断→4 下，那么你的密码就是 4214。

之后前往皇帝会堂，对着神之左右手中间的装置依次输入刚才的声音密码，顺序为向左标志的乌鸦是第一个，月牙标志的乌鸦是第二个，之后顺着按即可。

隐藏彩蛋 BOSS 战

完成后会有特殊场面，四名玩家同时用升级后的特斯拉枪打皇帝会堂上方的环形吊灯即可，这样就能获得黑鸦之心。如此一来就触发了隐藏结局的路线。

之后步骤一样，所有玩家用特斯拉枪射击防护罩拿到剑柄就会进入 BOSS 战，隐藏彩蛋的 BOSS 战与普通彩蛋 BOSS 战有两点不同，一是空中的齐柏林飞艇只会有一个点亮着，另外一个是 BOSS 的起身速度会更快，玩家要把握好机会。



所有隐藏人物解锁方法

游戏中一共有6个隐藏人物，玩家需要达成特殊的挑战才能将他们激活。有些挑战的达成条件是非常苛刻的。这里有一些利用BUG的简单方法能让玩家解锁隐藏人物。不过还是推荐玩家自己来打，会有更多挑战与乐趣。截稿目前的版本为1.5.2117424.509.2-28，这些BUG仍然可以使用。

Hunter

解锁条件 THE FINAL REICH地图中从财宝丧尸身上获得5个配件。
获得方法：财宝丧尸是游戏中随机出现的特殊丧尸，它会不停掉落钱让玩家捡起，血非常厚，一旦发现玩家它就会很快自杀。

杀财宝丧尸获得的配件完全随机，要收集5个，正常可能要打到40多波才能拿齐。这里有个BUG方法可以获得无限财宝丧尸。

首先财宝丧尸只有在通电并且进入地堡内部后，开启中间的门并且打开盖子放出飞行器才会出现，但是记住不要开其他门也不要做彩蛋，确保财宝丧尸不会发现玩家。之后存足够的钱使用升级装置升级手枪，另一把买PPH升级就行了。完成后去卡BUG点，位置在双倍射速的房间，卡在下楼的阶段稍微靠右一点的位置正好无法起身，之后自杀，单打记得买快救自己复活，双打就让另一个玩家救你，起身后就会发现自己掉到一个地图外的房间。在这个房间内敌人出现完全无法攻击玩家，打完后可以从中部跳下去离开。进入这个BUG点还有个办法，需要两名玩家配合，在初生地饮料机对面绿色箱子那里，面对箱子卡在它右侧自杀，然后另外一名玩家救你一样可以进入“异次元房间”。接着在这里等财宝丧尸出现就好了，几个回合后会有越来越多的财宝丧尸，当足够多出现后就可以下去收割了。用之前购买的升级后的手枪来打，收割的速度很快，通常情况下地图中的丧尸足够玩家拿到5个配件。

Mountaineer

解锁条件 1.在THE FINAL REICH地图中存活20波不开任何的门并且不倒地；2.序章地图存活25波不倒地，并且不使用隐藏房间（也就是不能使用抽奖箱）。

作为最小的丧尸地图，序章25波不升级不倒地存活非常困难，不过利用BUG方法瞬间没了难度。这个方法必须两名玩家实现。正常情况下在FIND MATCH选择CUSTOM MATCH，准备画面左下角会显示地图为GROESTEN HAUS，而原本序章中玩家从飞机残骸醒来到走进木屋这段部分是无法双打的，我们要用BUG将序章变成可双打的状态。方法为在联机游戏的FIND MATCH选项里选择右边的重打序章，在问你是否确认时，确认瞬间取消同时按左选择CUSTOM GAME。具体操作为在重打序章是否确认的画面中按AB←A，速度一定要够快。成功后准备画面左下角就会成为序章（PROLOGUE）。

之后邀请好友进入游戏，开场的动画先不要跳，最好等到那个“镜头结束”画面出现再跳过。此时爬出残骸这段就会同时出现两个玩家，一名趴着的A玩家，另外一名则是站着的B玩家。此时B玩家完全是黑屏状态看不到路的，需要A玩家指挥行动。

首先要两人一起通过飞机残骸，由A玩家指挥看不到的B玩家一起过去，否则会有树木断下来挡住其中一名玩家无法通过。过了倒下树木这里后B玩家先待机，A玩家拿到铁锹先别往前走，指挥黑屏的B玩家走到这里的丧尸面前故意让丧尸打死，之后A玩家也故意死掉，这样一来就解决了黑屏的问题，两个玩家都能看到游戏画面了。

后面的剧情A玩家负责用铁锹开路。在来到小屋前干掉三个丧尸后是第二个卡点，需要两名玩家同时通过门进入木屋才行，否则会有一名玩家被困在门外。方法为玩家A先走过门坎向里一点的位置，在那站好别动，不要走进门里。之后玩家B通过门，这样门一关上两名玩家就能都同时进入房间。干掉里面的丧尸后A玩家蹲在中间MP40武器旁边，注意一定要能买到MP40才行。B玩家从楼梯上跑下来按蹲下往A玩家身体里钻，这样会有一定几率让两名玩家“重叠”。成功后两名玩家的建模几乎会卡在一起，可以看到彼此的内部贴图，AB玩家都会完全无敌，丧尸只会凑过来但不会攻击，任凭玩家鱼肉。玩家则可以通过购买左边的MP40来不停补充子弹。这个方法就是利用游戏序章无法识别两名玩家的原理产生无敌效果。另外，通常只有之前拿铲子的玩家才能用这个BUG方法输出，另外一名玩家手上是没有武器的，但只要故意倒地救活凑够1000块也买MP40，就可以两人一起打丧尸了。如此一来存活25波毫无难度，存活20波的成就/奖杯也能用这个方法轻松解开。



Survivalist

解锁条件 在THE FINAL REICH地图存活30波不倒地，并且不使用任何饮料（电击），不开电闸，只能使用两次以内的抽奖箱，只能使用初始武器。

地图中有无敌的点可以卡，具体为在炸开地洞后，坑开关部分为最北方，向着坑右边的边缘位置飞扑，这样起来后站在几乎是坑里悬空的位置，这是个无敌点，除了锤头丧尸外其他敌人无法伤到玩家。但是这个点玩家一定要站起来，蹲着的话在使用铁锹近战时会移动位置导致无敌失效。注意玩家千万别掉进坑里，因为进去后只能开电源，而开启电源就意味着挑战失败了。有这个BUG点30波就是时间问题，后期有了喷火BOSS的头以后可以提高不少近战攻击力。

B.A.T Agent

解锁条件 1.在THE FINAL REICH地图杀死一个财宝丧尸；2.杀死喷火器丧尸；3.存活25波；4.打开升级装置；5.第6波结束前获得特斯拉枪。

B.A.T Elite

解锁条件 1.在THE FINAL REICH地图单打解开隐藏彩蛋；2.必须16波以内解开隐藏彩蛋；3.必须在75分钟内；4.过程中不倒地；5.过程中不能使用特殊能力。

Assassin

解锁条件 1.杀死12波的喷火怪；2.不使用升级武器；3.不使用饮料；4.不倒地；5.不使用特殊能力。

千年历史 十年刺客

——《刺客信条》系列十年回顾



文 三日月 美编 雷普利

今年是业界“历史旅游模拟器”“《刺客信条》系列”十周年，这个以人类历史为题材的系列就如同人类历史的缩影一般，经历过辉煌也经过低谷。接下来就让我们来回顾一下在过去的十年里借助“《刺客信条》系列”所游览过的每一个历史片段吧。

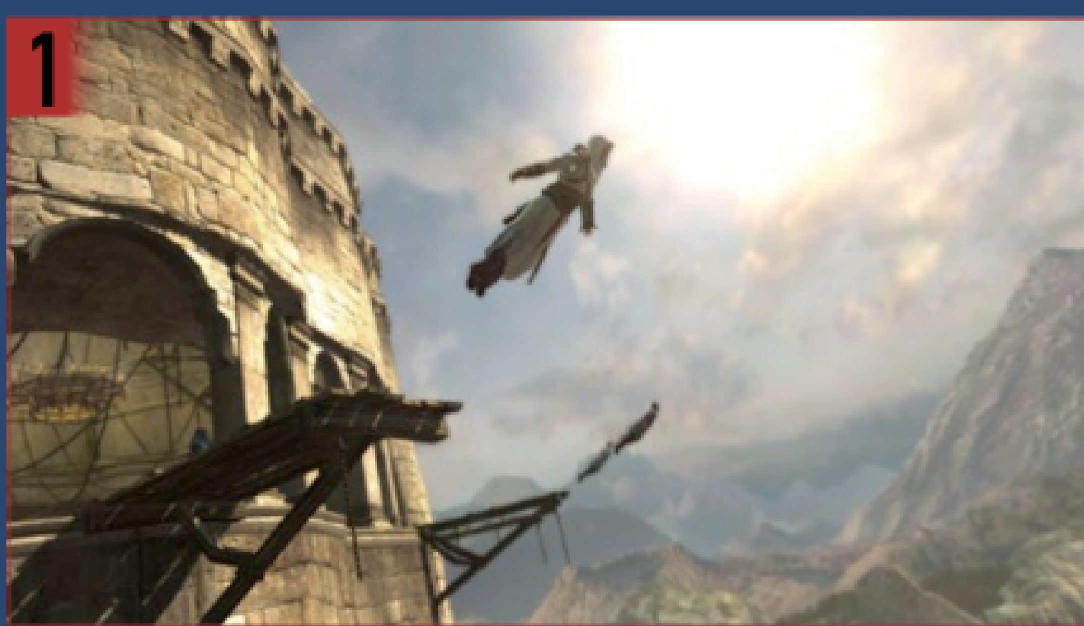
从王子到刺客——刺客宇宙的序幕



《刺客信条》

发售日：2007年11月13日
对应平台：X360/PS3
媒体平均分：81
UCG黄金眼评分：24

在2006年的E3展上，育碧公布了一款以刺客为主角的全新游戏。在预告片中，游戏的主角阿泰尔身穿白色大衣，兜帽挡住了他几乎一半的脸。他站在钟楼上观察着下方的目标，随着钟声的响起，阿泰尔熟练地穿过人群，在熟练地运用弩箭击杀目标的随从后，他迅速把利用藏在手中的袖刃杀死目标。接下来就是一段紧张刺激的逃亡，阿泰尔敏捷快速地穿越繁忙的街道 在建筑高处间穿梭。在预告片的最后，貌似被逼到走投无路的阿泰尔利用路过的教徒作为掩护，从追兵的眼皮底下消失得无影无踪。



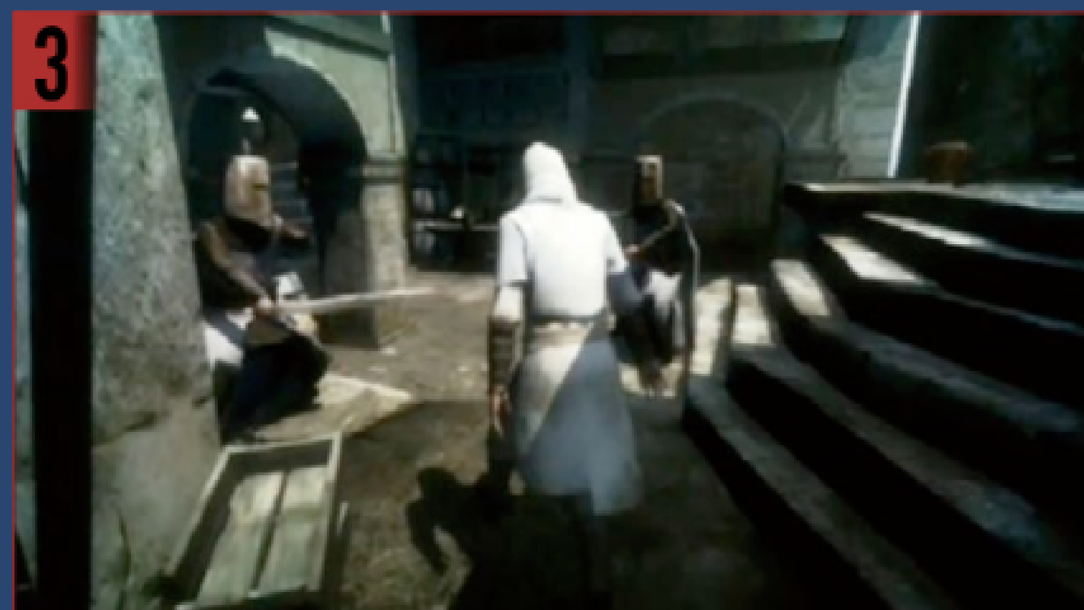
▲ “信仰之跃”成为之后系列刺客的一个特征。

这一段预告片高度阐释了《刺客信条》以及系列之后的主要玩法：接近目标、刺杀目标、逃离追兵。和后来育碧的大部分预告片一样，本作的预告片刚刚公布就吸引了众多媒体以及玩家的注意。毕竟在2006年那时，开放世界游戏还没有像现在那样普及，更别说是一个以真实历史事件例如十字军东征为主题的开放世界动作冒险游戏。它可能不是第一款开放世界游戏，也不是第一款以改编历史为卖点的游戏，但却是第一款将这二者结合得如此赏心悦目的游戏。吸引众人的不光是本作的预告片，还有本作的制作人——Jade Raymond，美女制作人这个“卖点”即便放到现在依然能吸引不少人的目光。然而，要说到游戏制作本身，《刺客信条》的创意更多是来源于昔日的另一个育碧畅销系列——《波斯王子》以及本作的游戏总监——Patrice Désilets。

在Patrice Désilets原来的构想中，《刺客信条》本应是“《波斯王子》系列”的新作《波斯王子 刺客》。在2003年，制作完成《波斯王子 时之沙》后，他觉得是时候让这个系列发生一点变化了，毕竟在传统的观念中，王子更应该是一个被保护的对象，而不是一个像猴子一样上下攀爬的战士。在《波斯王子 刺客》中，玩家扮演的是保护王子的刺客，刺客和王子之间还会有各种互动，这种互动不光会在剧情中表现出来，还会影响游戏的玩法（这个概念后来被用在了2008年发售的系列重启作《波斯王子》上）。但随着游戏的开发，育碧发现这个构思非常有意思，但不适合《波斯王子》，而是更应该成为一款全新的作品。《刺客信条》也就此诞生，除了“刺客”这个概念外，《刺客信条》还有诸多“《波斯王子》系列”的影子，例如同样身手矫健犹如猴子一般的主角，以及那个犹如时之沙般可以“操纵时间”的神秘机器Animus。

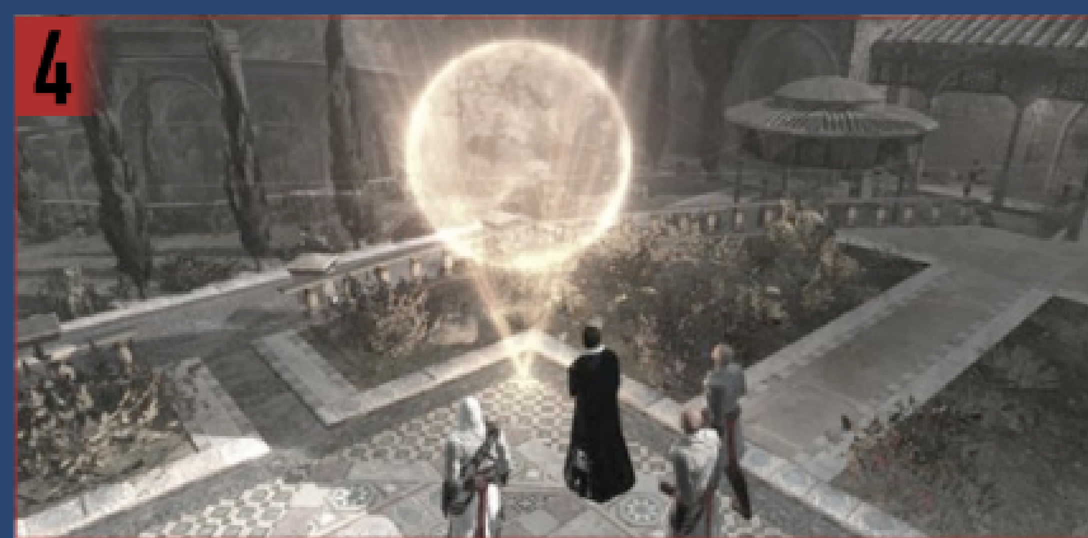


▲Patrice Désilets

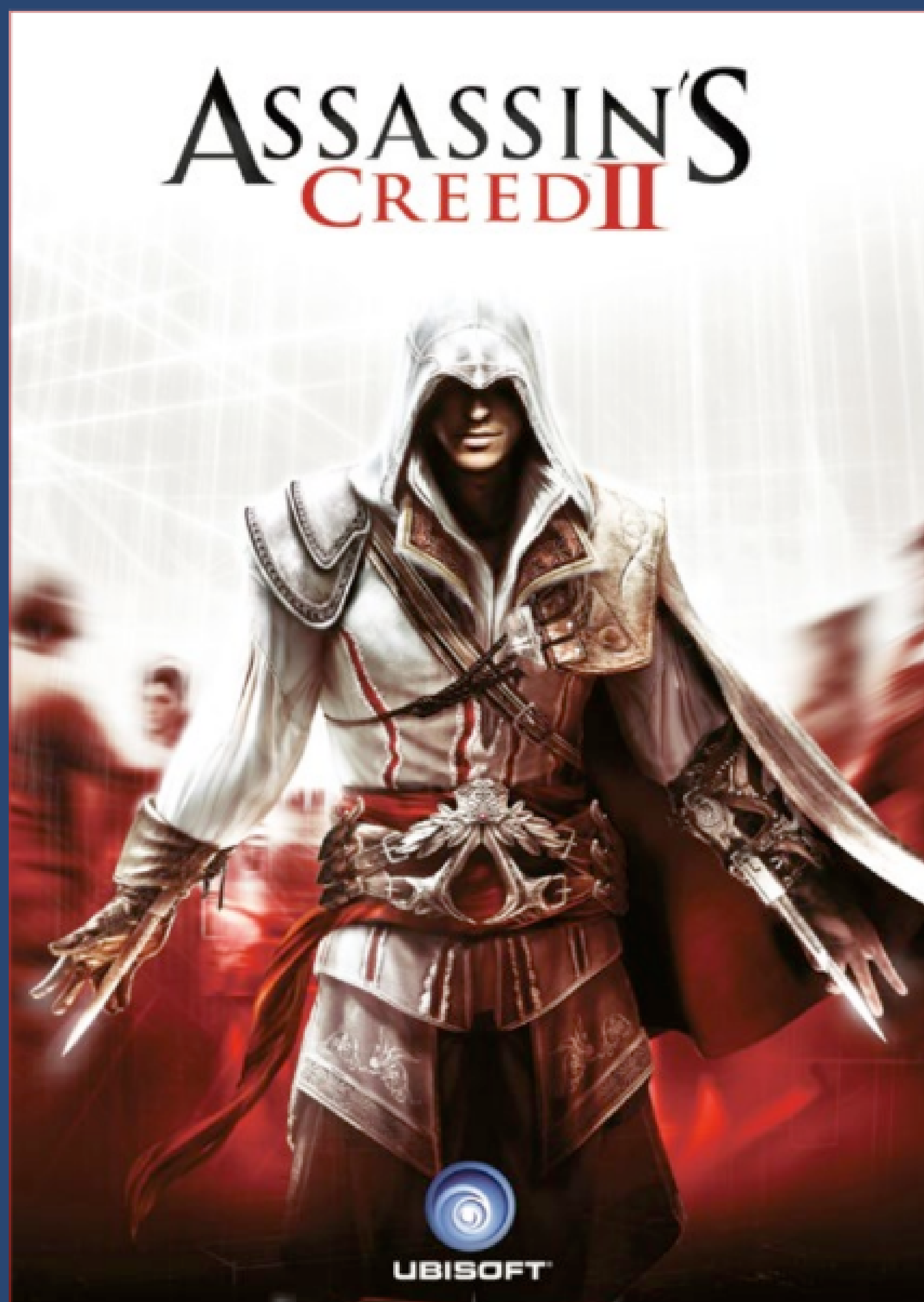


▲虽然现在能找到的关于《波斯王子 刺客》的信息只留下一些模糊的片段，但我们依然能从中看出《刺客信条》的雏形。

以现在的目光看来，作为系列首作，《刺客信条》的玩法欠缺打磨。无论是潜入还是战斗系统都比较简陋，玩法也非常单一，从计划刺杀到逃跑，过程几乎是千遍一律的。但游戏本身依然表现出了出色的潜力以及系列独有的气质，信仰之跃、袖刃、刺客和圣殿骑士的斗争以及从剧情片段中透露出来的庞大世界观成为了系列最吸引玩家的地方。特别是最后一点，在游戏发售之前，虽然不少玩家能或多或少猜想过本作可能会是一款涉及到“穿越时空”的游戏，却几乎没有玩家能想到本作的现代剧情会牵涉到如此大的内幕，“刺客宇宙”第一次展现在了玩家的面前。


▲《刺客信条》直到结局才透露出庞大世界观的冰山一角。

文艺复兴时代的刺客大师——艾吉奥三部曲



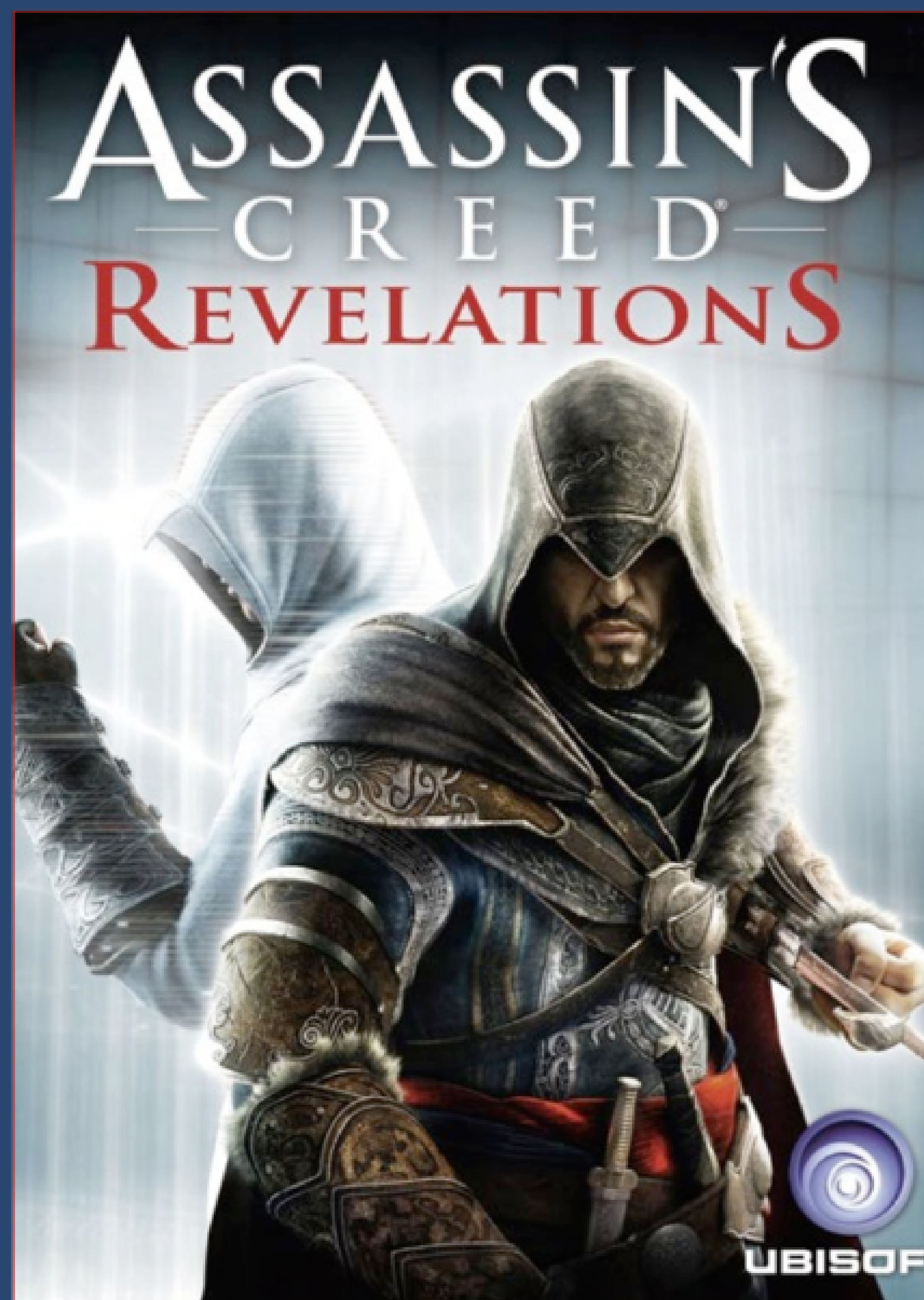
《刺客信条II》

发售日：2009年11月17日
对应平台：X360/PS3
媒体平均分：91
UCG黄金眼评分：27



《刺客信条 兄弟会》

发售日：2010年11月16日
对应平台：X360/PS3
媒体平均分：88
UCG黄金眼评分：27



《刺客信条 启示录》

发售日：2011年11月15日
对应平台：X360/PS3
媒体平均分：80
UCG黄金眼评分：27

从游戏素质来说，《刺客信条》并不是一款令人满意的游戏，流程单调姑且不说，主线剧情的角色塑造也非常有问题。作为系列首个主角阿泰尔给玩家留下的印象除了白色兜帽和袖刃以外，大概就只有“遇水即化”这个让玩家哭笑不得的设定了。育碧意识到了在续作中，除了要进一步让游戏变得更好玩以外，他们还需要给新作设计一个能给玩家留下深刻印象的主角。于是，艾吉奥诞生了。


▲从诞生到老去，育碧用了三款游戏来描述了艾吉奥的一生。

《刺客信条II》的玩法继承前作，但在细节上作出了更多改进。玩家可使用的武器和装备变多了，除了种类更多的冷兵器以外，还有由文艺复兴天才、被誉为“文艺复兴的代表”的列奥纳多·迪·皮耶罗·达·芬奇改良过的袖刃以及袖珍火枪。玩家甚至可以通过花费金钱来购买更好的武器以及防具。金钱则可以通过升级庄园以及收购资产来获得，每隔一段时间玩家都可以前往银行去“收租”。

游戏还提供玩家更多的潜行选择，玩家隐藏自己行踪的方法相比前作增加了不少，你甚至可以通过雇佣佣兵、盗贼和妓女，利用他们职业的性质来协助自己潜入。随着游戏进程的发展，艾吉奥还会学会不同的刺杀和战斗手段，让玩家无论在刺杀还是正面战斗都更加得心应手。玩家的行动甚至会影响游戏中的世界，相比正面战斗，潜行暗杀不太会引起敌人的警戒。然而随着玩家杀死敌人，敌人的警戒槽还是会慢慢上涨，最后玩家会变成整座城市的头号通缉犯。此时玩家就需要通过贿赂以及撕掉通缉单等手段来消除自己的通缉。


▲游戏中的威尼斯给予当时玩家带来了极大的震撼，而这种震撼是之后的续作中都不能带给玩家的。

除了游戏变得更加好玩，流程也变得更加有趣。刺杀的场景变化更多，除了人声鼎沸的闹市，本作还加入了歌舞升平的威尼斯狂欢节、庄重肃穆的大教堂这种风格完全不同的关卡。而除了刺杀外，本作还根据时代背景加入了很多有趣的关卡，玩家甚至还有机会使用达·芬奇设计出来的滑翔伞在威尼斯的天空飞翔。支线任务也成为了游戏中重要的一部分，支线任务中既有和主线剧情息息相关的短任务，也有古墓探险这种单纯以跑酷和探索为主的额外任务。

由于游戏的进化显而易见，《刺客信条Ⅱ》自然取得了非常高的评价，它成为了系列里媒体评价最高的一作。尝到了甜头的育碧在短短一年后就推出了续作《刺客信条 兄弟会》。相比前作，本作最大的变化就是玩家终于招募并培养刺客学徒，并让他们逐步成为足以与自己并肩的刺客大师，这些刺客学徒也能在平时的战斗中辅助玩家。战斗则加入了连杀，只要玩家操作无误，就可以迅速且华丽地解决数量众多的敌人。另外本作还首次加入了多人部分，玩家通过伪装成 NPC 来隐藏自己并寻找机会杀死其他对手。



▲建立属于自己的兄弟会——这正是《刺客信条 兄弟会》最吸引玩家的地方。

从实际游玩的感受来看，《刺客信条 兄弟会》更像是《刺客信条Ⅱ》的超大型 DLC，无论在玩法还是系统上没有像《刺客信条Ⅱ》那样发生巨大的变化。但由于《刺客信条Ⅱ》本身足够优秀，使得《刺客信条 兄弟会》的游戏素质依然能让玩家满意。在出色销量的趋势下，育碧的“不思进取”依然继续着，在《刺客信条 兄弟会》发售后不到一年《刺客信条 启示录》就发售了，和前作一样，本作虽然加入一些新要素，但游戏本身玩法依然换汤不换药，只不过这次把故事背景搬到了君士坦丁堡而已。



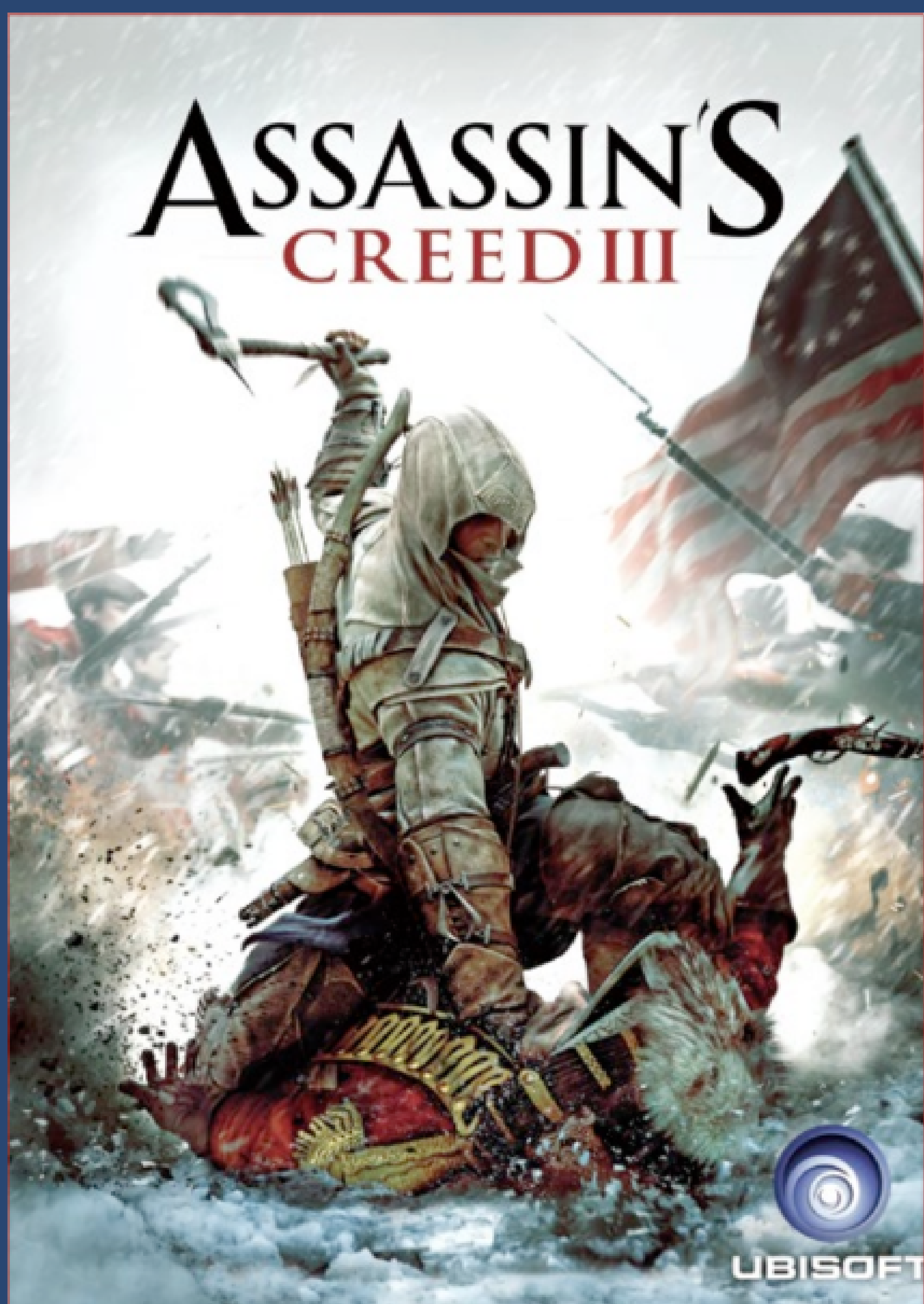
▲《刺客信条 启示录》新加入制作炸弹系统，其创意不错，但很可惜后来这个系统就消失了。

话虽如此，《刺客信条 启示录》依然是一款令人印象深刻的游戏，这归功于本作出色的剧情，同时这也是艾吉奥三部曲能给玩家留下深刻印象的最主要原因之一。和《刺客信条》短短两个月的剧情跨度相比，《刺客信条Ⅱ》的跨度达到了惊人的 23 年，整个三部曲几乎完整讲述了艾吉奥的一生，《启示录》中甚至补全了初代主角阿泰尔的故事。育碧用了整整三个游戏来塑造了一个更加丰满的主角，现代剧情的进一步推动也使得游戏的世界观变得更加的完整。当然，游戏选择的时代也有足够的吸引力，人文气息浓重的文艺复兴时代有着人类其他时代所没有的美感，这种“美感”给玩家留下深刻的印象的同时，也给后来者留下了一个难题：无论是文艺复兴还是艾吉奥的故事都已经告一段落了了，续作该怎么办？



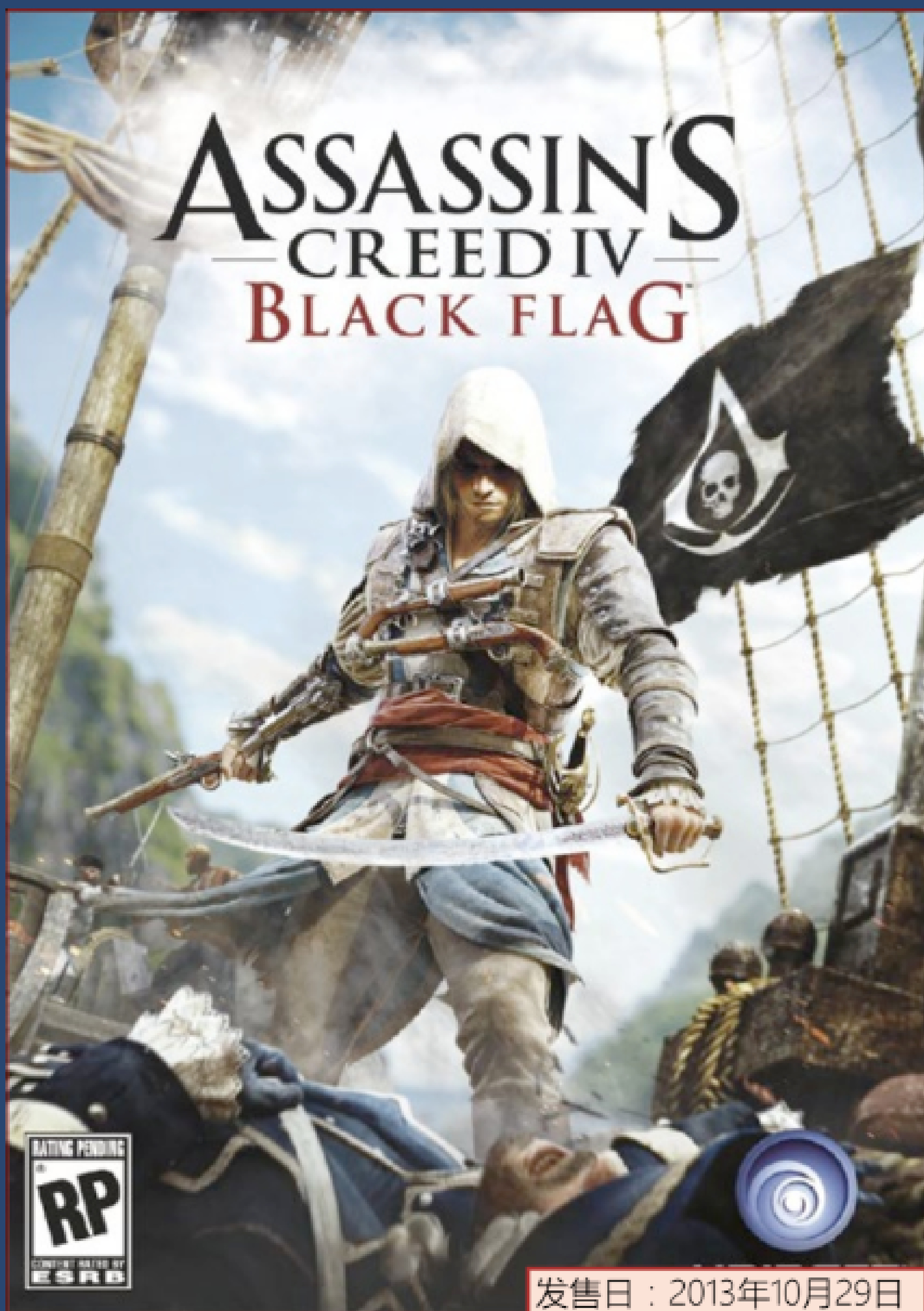
▲艾吉奥的传奇并没有随着游戏而结束，他那传奇般的一生直到CG电影《余烬》才告知给了各位玩家。

褒贬不一的后来者 —— 肯威家族编年史



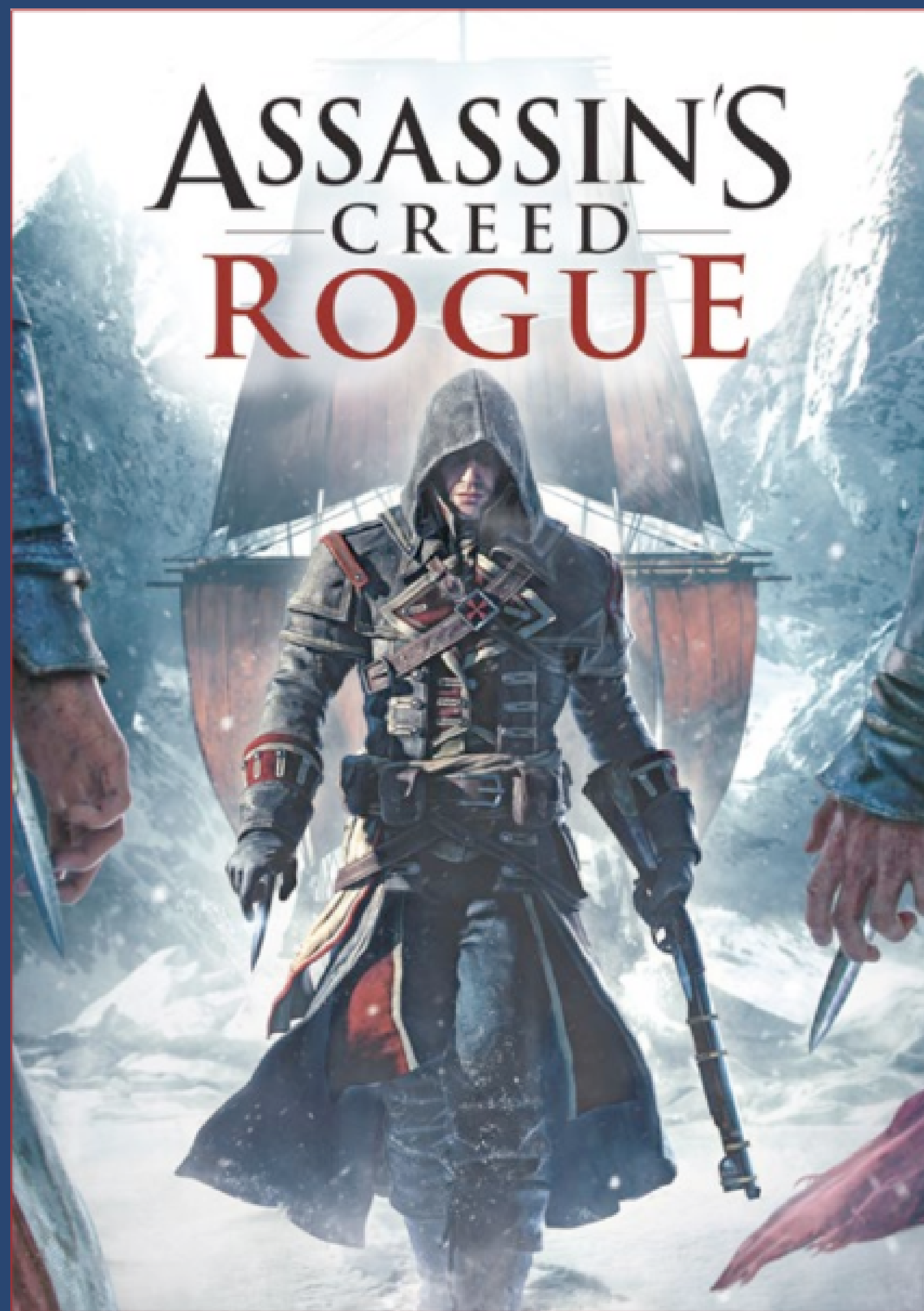
《刺客信条Ⅲ》

发售日：2012年10月30日
对应平台：X360/PS3/Wii U
媒体平均分：84
UCG黄金眼评分：27



《刺客信条V 黑旗》

发售日：2013年10月29日
对应平台：X360/XOne/PS3/PS4/Wii U
媒体平均分：88
UCG黄金眼评分：28



《刺客信条 叛变》

发售日：2014年11月11日
对应平台：X360/PS3
媒体平均分：80
UCG黄金眼评分：22

虽然“年货信条”自《刺客信条Ⅱ》就保持着一年一作的速度推出着新作，但实际上《刺客信条Ⅲ》从 2010 年就已经在开发。作为系列的第五作，《刺客信条Ⅲ》将故事背景搬到了更为近代的美国建国时代（1754 - 1783），主角从英俊潇洒的艾吉奥变成了更为粗犷野性的康纳，故事地点也从美丽的西欧城市变成了更加原始的北美。主角的行事风格发生了巨大的变化，昔日“大隐于市”的刺客摇身一变成了手持斧头，带领军队冲锋陷阵的“狂战士”。这种风格的转变并不是所有的玩家都能接受，特别是对于那些从 2 代入坑的玩家来说，这种变化是他们所难以或者不能接受的。

和之前几乎清一色城市和古迹相比，《刺客信条Ⅲ》加入山岳、森林以及大海等野外场景。由于主角带有印第安人血统的缘故，游戏还加入了狩猎系统，玩家可以通过狩猎动物来获得素材。虽然建设根据地的设定被保留了下来，

但经济系统从以前的“收租”变成了更符合航海时代的海上经商。战斗系统的变化虽然不大，但加入了更多武器以及华丽的连杀动作，玩家还需要根据敌人类型的不同来改变自己的反击动作。整个战斗操作简单而且视觉效果华丽，但却变得更讲究战略。更加好玩的战斗使得刺杀的地位在本作中被削弱了不少，省事又好玩的正面战斗成为了游戏的主流玩法，“狂战士信条”也开始在玩家间流传了开来。



▲本作加入了大量野外场景，其中雪地是系列第一次引入。

然而出乎意料的是，真正给玩家留下深刻印象的并不是刺杀或者战斗，而是作为调味料出现的海战部分。游戏很好地还原出了昔日大船巨炮船舷射击的海战，玩家在和敌人海战的同时还需要关注水流以及风向。虽然海战只占据了游戏的很少一部分，但已经给很多玩家留下了深刻的印象，毕竟别说放在当时，即便现在，你也很难找到另一款能将以前大航海时代的航海以及海战还原得如此出色的游戏。

育碧游戏的销量和产出都非常稳定，但总会给人一种既视感，那是因为育碧在开发游戏时总喜欢将前作里或者自家其他游戏里大受欢迎的元素给搬到他们的新作里。这种做法无疑看似有点偷懒，但实际效果却非常不错，玩家们嘴上说着不愿意，身体却非常老实。既然海战如此受欢迎，育碧自然也顺应民意。于是，系列里最受争议的一作——《刺客信条IV 黑旗》如期在前作发售后的一年后和各位玩家见面。



▲《刺客信条IV 黑旗》的海战是游戏的最大亮点，但给人的印象却和系列之前所营造出来的“刺客”格格不入。

从游戏玩法的角度来看，《刺客信条IV 黑旗》就是个海战强化版的《刺客信条Ⅲ》。由于玩家扮演的主角爱德华·肯威是一个海贼的缘故，海洋的比重增加了不少。玩家可以驾驶着自己的爱船“寒鸦号”探索海岛、搜刮沉船，劫掠货船、和海军以及赏金猎人战斗，玩家甚至还可以捕猎鲸鱼。战斗则变得更加爽快，善用双刀双枪的爱德华战斗风格和各位刺客前辈们完全不同，甚至比他的孙子康纳还要狂野。无论在游戏还是剧情，爱德华都不像是一个刺客，而是更像是一个狂战士。



▲肯威三代人的战斗风格非常类似，果然这个家族的男人里流着的都是狂战士的血脉。

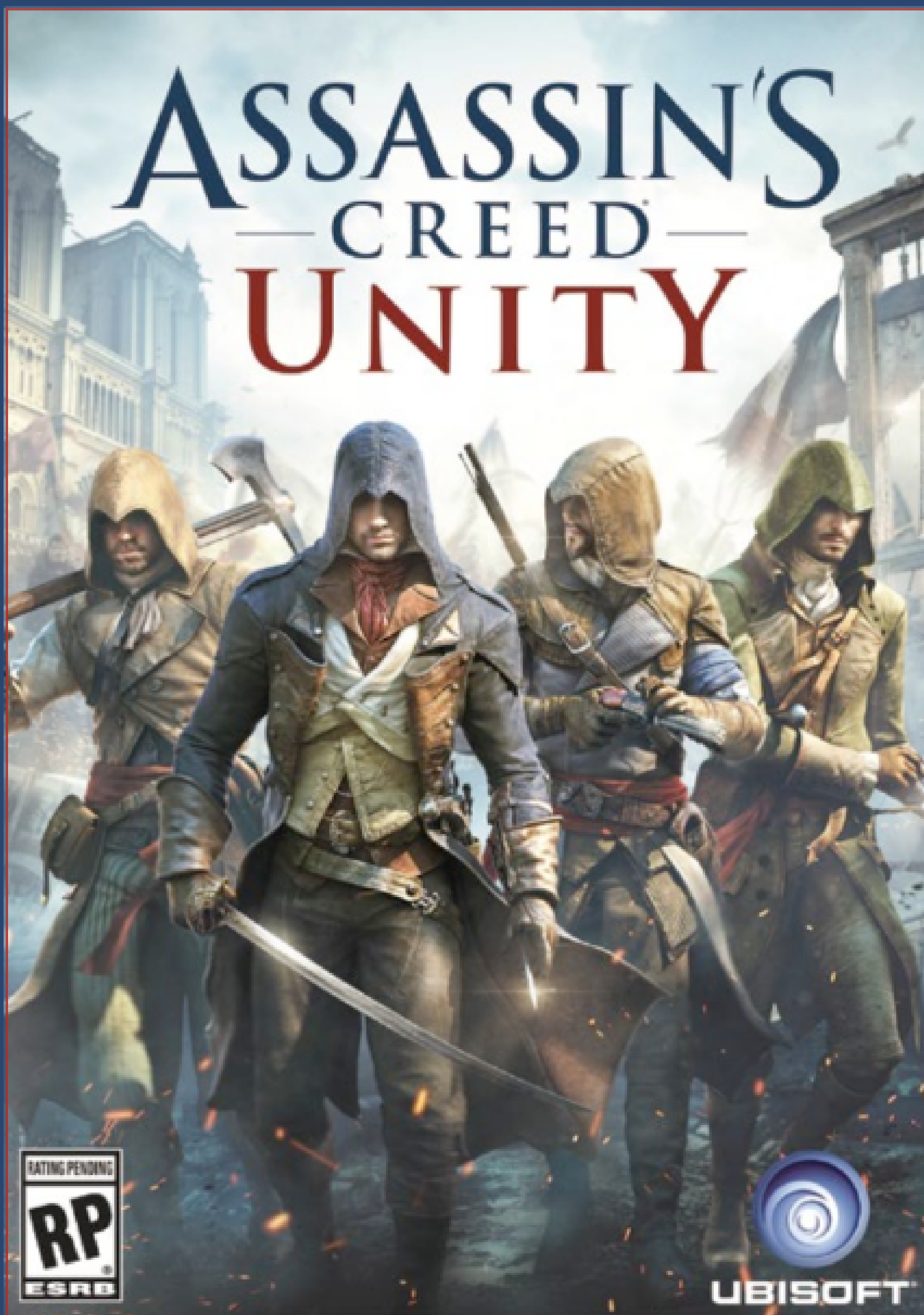
《刺客信条IV 黑旗》备受争议的原因是在于本作有很多不同于系列的地方，例如不再是刺客出身的主角、和真实历史不太搭边的主线故事以及上文所提到的虽然爽快但毫无刺客风范的战斗风格。然而事实证明这些所谓的“争议”并没有影响游戏本身的成功。虽然媒体评分稍微低于《刺客信条Ⅱ》，但玩家评价却超过了前作《刺客信条Ⅲ》。主线剧情主要描写的对象是更富传奇色彩的海贼，虽然不那么贴近历史，但却比真实历史更加吸引人，游戏中描绘的那个属于海贼的黄金时代让不少玩家沉迷其中。

和剧情连贯的艾吉奥三部曲相比，讲述了肯威家族三代人的《刺客信条Ⅲ》(孙)、《刺客信条IV 黑旗》(爷)以及《刺客信条 叛变》(子)的剧情联系就没那么明显了。但如果玩家有仔细了解过三作剧情的话，会发现比起波澜壮阔的艾吉奥一生，肯威家族的经历更加曲折而且悲壮。刺客和圣殿骑士也不再是单纯的善与恶的关系，刺客有自己的信条，圣殿骑士也有自己的理想。而善恶边缘化这个主题，也在接下来的续作中得到了进一步的体现。不过那时的育碧大概没有想到的是，接下来的续作却差点把整个系列拉到万劫不复的深渊……



▲《刺客信条 叛变》是系列气质最特别的一作，遵从自己“信条”行动的主角谢伊成为了系列中惟一一个杀害平民后不会出现系统警告的主角。

入滑铁卢——失败的大革命



《刺客信条 大革命》

发售日：2014年11月11日
对应平台：XOne/PS4
媒体平均分：71
UCG黄金眼评分：24

对于“《刺客信条》系列”来说，2014年是一个非常特殊的年份，这一年系列首次同时推出两款续作：《刺客信条 叛变》和《刺客信条 大革命》。前者与其说是完全新作，倒不如说是肯威家族的最终章以及《刺客信条 大革命》的序章，在游戏玩法上和《刺客信条IV 黑旗》几乎毫无区别。相比之下，对应两大次时代平台的《刺客信条 大革命》则更像是系列的正统续作。然而后来人们回顾《刺客信条 大革命》时，记得的往往不是游戏里被高度还原的巴黎、同屏人数惊人的街道以及出众的画面，而是由于各种问题以及缺陷所带来的恶名。

鲜为人知的一点是，实际上《刺客信条 大革命》的开发工作从2010年就已经开始。对，你没看错 和《刺客信条Ⅱ》几乎是同一个时间。

在那个时间同时有三个“《刺客信条》系列”新作正在同时开发，由于人员分配的问题，除了育碧蒙特利尔外，《刺客信条 大革命》的开发工作还分配给了多达九个工作室，其中国人比较熟悉的育碧上海以及育碧成都也加入到了游戏的开发工作中。另外还有多达三个作家来编写本作的剧情：Travis Stout 撰写了本作的单机剧情、参与过《刺客信条Ⅲ》资料库撰写的 Ceri Young 撰写了本作的联机剧情、负责《刺客信条Ⅲ》DLC《暴君华盛顿王》的 Russell Lees 则撰写了游戏的支线任务剧情。甚至连游戏配乐的作曲也是交给了三位不同的作曲家。加上本作还使用了全新的 AnvilNext 2.0 引擎，游戏画面有着非常明显的强化。育碧对于《刺客信条 大革命》无疑有着相当大的期待。

14



▲本作的画面即便是放到现在来看也是非常出色。

和系列前作相比，本作最大的变化在于更加细致的装备设定以及更加流畅的跑酷操作。前者让玩家能根据自身的游玩风格（刺杀、潜入或者是突击）来更换以及还是升级适合自己的装备，后者则能让玩家更加流畅自然地穿梭于巴黎之中。而为了改变玩家之前对于系列“狂战士信条”的印象 本作弱化了主角的战斗能力，迫使玩家需要更多地使用潜入，或者使用策略来使战斗变得更加容易。另外游戏还取消了多人对战部分，而加入了多人合作，这也是本作副标题“Unity”（团结）所赋予的另一个含义。

15



▲四人合作的创意非常不错，但育碧在实现过程中出现了很多问题。

可惜的是，在游戏发售后，本作暴露了数量众多的各种问题。主角战斗能力被削加上本作的潜入操作一如既往的憋屈直接提升了游戏难度，游戏既没有像系列之前那样容易上手，玩家也依然难以从潜入中获得成功感和快感。全新的装备系统看似提高了游戏的可玩性和玩家的自由度，但可以通过氪金来获得或者升级装备，再加上氪金购买限时强化道具的设定，这些吃相非常难看的微交易部分在当时很容易会引起玩家的不满。

16



▲游戏的同屏人数数量非常惊人，本应是一个优点，后来却成为了引发众多问题的主要原因之一。

不过上述这些问题终究也只是一些小瑕疵，顶多只会让玩家不爽，游戏还是能正常玩下去的。压倒本作的最后一根稻草是本作那数之不清的 BUG 以及严重的帧数问题。作为重灾区的 PC 平台姑且不谈，就连主机版都出现了严重的 BUG 以及帧数不足等问题，这使得本作获得了来自媒体以及玩家的一致差评。除此以外，游戏还出现了一些争议，诸如法国人不满游戏中过于脏乱差的巴黎街道、角色性别限定为男性的多人部分自定义角色等等，但和游戏存在的实际问题相比，这些争议几乎可以无视。

17



▲本作有很多让玩家啼笑皆非的BUG，其中一些甚至被后人称之为“业界名画”。

最后游戏的补丁大小达到了惊人的 40 多 GB，即便放到现在，同类游戏里大概也只有后来的《巫师 3 狂猎》可以与其媲美。然而后者是经过多个版本后累积下来的补丁总大小，《大革命》却只能算是首日补丁。凭心而论，在经过不断的修复后，游戏初期存在的大部分问题都得到了解决，抛开大大小小的问题不说，和系列其他游戏横向对比，本作依然是一款非常不错的游戏。游戏中所塑造的巴黎不能说是后无来者，但至少是前无古人。跑酷和战斗系统的进化也非常明显，实际游玩感觉和之前的《刺客信条Ⅳ 黑旗》有着很大的区别。但对于绝大部分没玩过甚至连游戏都没买的围观玩家来说，这已经足够让他们放弃这款游戏，甚至是放弃育碧。

《刺客信条 大革命》对育碧、“《刺客信条》系列”甚至是育碧旗下的其他游戏造成了非常恶劣的影响，甚至比当年被爆出画面缩水的《看门狗》还要严重。“年货化”的推出速度在保证了出品速度以及利益最大化的同时，大大影响了游戏的品质，《刺客信条 大革命》只是这些问题的一次集中爆发而已。毫无疑问的一点是，“《刺客信条》系列”迎来了一个转折点，育碧急需对系列进行一次成功的变革才能挽回玩家。在这个节点，育碧选择再出一次年货。于是《刺客信条 枭雄》成为了挽回系列名声的先锋军。

18



前进一步后退两步——平庸的枭雄



《刺客信条 枭雄》

发售日：2015年10月25日
对应平台：XOne/PS4
媒体平均分：78
UCG黄金眼评分：26

《刺客信条 大革命》发售不到两个月，在2014年12月的时候，一款名为《刺客信条 胜利》的游戏在网上被泄露了出来，这也是系列里泄漏速度最快的一款新作。和系列其他几作一样，游戏很早就已经在开发。这次主导开发工作的是育碧魁北克，他们从2013年就开始本作的开发工作。故事背景搬到了19世纪维多利亚时期的英国伦敦，玩家扮演弗莱姐弟，他们组织了自己的地下犯罪团伙，为了解放人民以及阻止圣殿骑士团占领伦敦而展开战斗。



▲弗莱姐弟性格以及行事风格的差异是本作剧情的看点之一。

《刺客信条 枭雄》中所描绘的伦敦比《刺客信条 大革命》的巴黎还要大30%。而由于时代的发展，伦敦的高层建筑比起系列每一作所描绘的时代都要多，玩家也因此获得了全新的装备——绳枪来快速穿越伦敦的高层建筑。而为了反映当时时代的科技水平，玩家的移动方式和攻击手段都发生了一些变化：交通工具方面加入了更加快速的马车、武器则加入了比火枪更加先进的枪械，甚至连根据地也变成了更富工业革命色彩的蒸汽火车。



▲作为工业革命的代表性产物之一，火车在本作里有着相当重要的戏份。

本作是系列第一次也是至今为止惟一一次采取双主角的设定，如果不算PSV的外传性质游戏《刺客信条 解放》的话，这甚至是系列第一次以女性来担任游戏主角。雅各布和伊薇虽然同是刺客，但无论是性格还是作战风格都有着很大的不同，他们甚至有着不同的技能树，分别对应不同的战斗风格，玩家可以在除了任务外的任何时间随时切换两个角色。

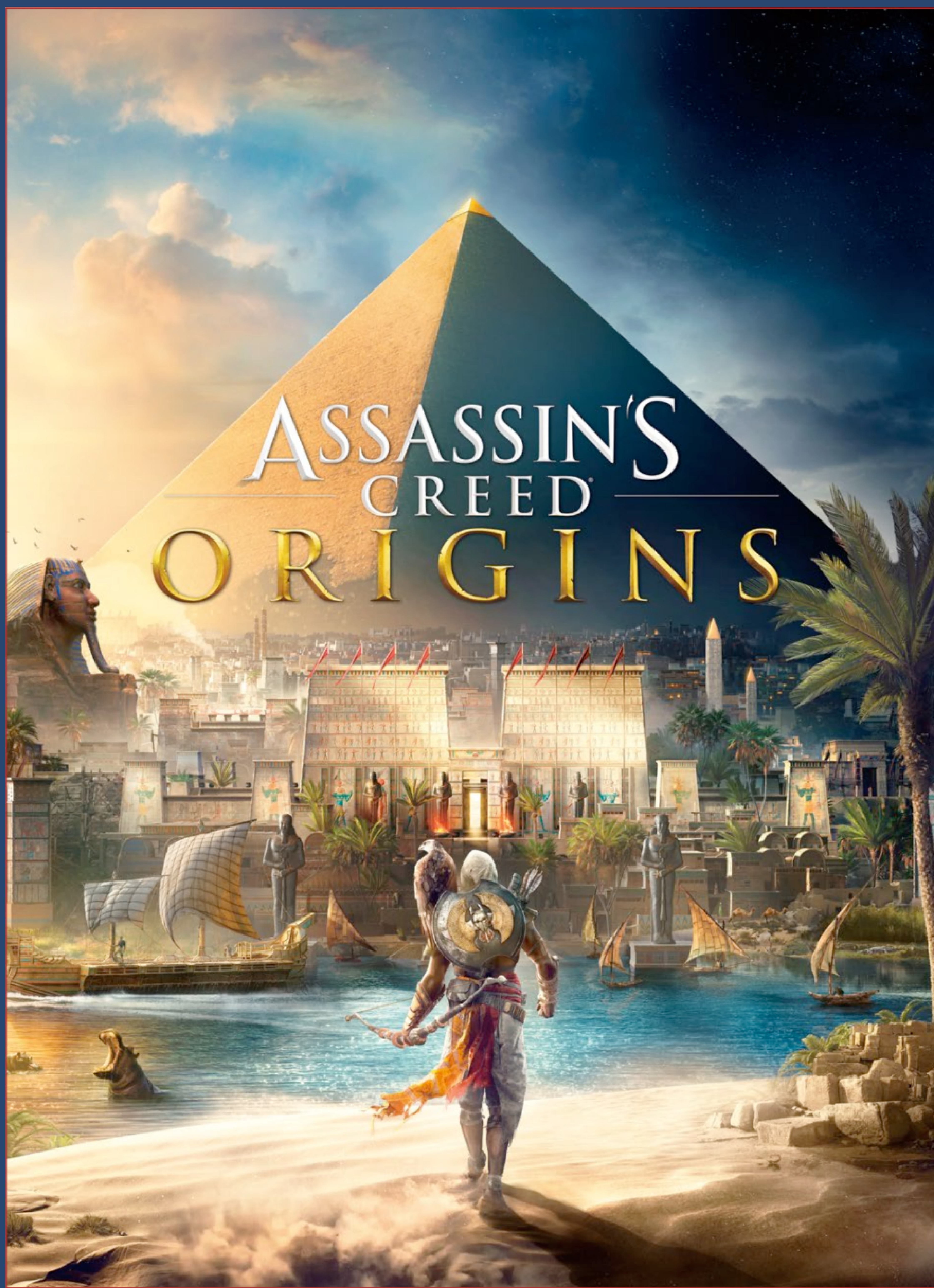
由于角色定位的不同，本作的两位主角采取行动时比之前的几位前辈都要高调很多。游戏中还加入了解放童工、绑架要人、地下搏斗、争夺地盘这种游走于法律灰色地带或者完全就是犯罪的支线任务。玩家还能使用诸如拳指虎这种和“低调”以及“优雅”无缘的新武器来击倒敌人。这两位主角可能不如前辈们那么像一个刺客，但却更符合我们心目中工业革命时代刺客所应有的形象：头戴高筒帽、手持被伪装成拐杖的利剑、腰间别着一把左轮手枪和几把飞刀。本作还进一步强化了角色升级系统，玩家只要完成任务或者击杀敌人都能获得经验值，每获得1000经验值就能获得一个技能点，利用技能点就可以解锁全新的技能。角色的等级由花费的技能点来决定，花费技能点越多，角色等级就越高。

虽然和前作相比，《刺客信条 枭雄》取消了多人部分，变成了一款纯单机游戏。但抛开缺席的多人部分，本作就像是当年《刺客信条 大革命》所应有的形态，一个没那么多恶性BUG的更加“正常”的《刺客信条》新作。业界顶尖的画面、符合时代的城市场景、刺客和圣殿骑士团再一次在世人不知道的战场上展开厮杀并改变了世界的秩序，一切《刺客信条》应有的东西，本作都应有尽有。但游戏却缺乏了让人眼前一亮或者能谈论的要素：《刺客信条Ⅱ》的进化、《刺客信条Ⅳ 黑旗》的海战、《刺客信条 大革命》的巴黎。无论是好是坏，本作都变成了一款没有爆点的平庸之作。对于系列粉丝来说，一款平庸的游戏可能会使他们对系列再一次感到失望，但对于育碧甚至整个系列来说，本作把这个系列从《大革命》的深渊中拉了出来，并让这个系列重新回到了正确的轨道上。

▼和系列其他几作类似，本作有很多历史名人“友情客串”，其中就包括了狄更斯、达尔文、马克思以及南丁格尔等人。



重振旗鼓——回归起源



《刺客信条 起源》

发售日：2017年10月27日
对应平台：XOne/PS4
媒体平均分：85
UCG黄金眼评分：27

“《刺客信条》系列”的游戏缺席了整整一个 2016 年，直到今年 10 月 27 日，系列最新作《刺客信条 起源》才“姗姗来迟”。和之前“修修补补又一年”不同，本作的变革非常明显。别的不说，光是游戏类型就直接从动作冒险变成了动作角色扮演。而游戏的时代设定也发生了巨大的变化，系列虽然讲述的一直都是发生在过去的事情，但实际上每一作的时间都是在往前推进的。然而本作的时间线却一下子回到了两千多年前的公元前 47 年的托勒密王朝下的古埃及，讲述了刺客在被称为“Assassin”前的故事以及兄弟会的起源。


▲充满未知的古埃及是一个非常适合用来重启的时代背景。

游戏的场景比之前系列任何一作都要大，其中包括了埃及北部以及利比亚东部的部分地区，面积大小堪比《刺客信条IV 黑旗》，只不过《黑旗》里大片大片的海洋在《起源》中被替换成了陆地。古埃及的一些重要城市，诸如亚历山大以及孟斐斯都出现在了游戏当中。本作抛弃掉了系列特色之一的鹰眼系统，侦查交给了了类似于“无人机”一样的猎鹰赛努，玩家将能通过赛努的视线来从天空进行侦查。俯瞰点的重要性相比之前有所下降，但依然能够作为玩家的传送点而存在。本作还取消了小地图的设定，取而代之的是一个能显示附近地点位置的导航，这使得玩家能够更加专注于场景的探索，而不是被小地图上繁多的图标分心。


▲战斗系统的改变给玩家带来了系列之前从未有过的全新体验。

等级和经验值系统继《刺客信条 枭雄》后得到了进一步的扩展，提升等级后不光能提供用来解锁技能的技能点，还会像角色扮演游戏一样提升角色的基本能力。敌我双方等级差距到一定程度后会形成等级压制，玩家需要不断通过完成任务来获得经验值以提升角色等级。在伤害不够的情况下，甚至连系列中代表“一击必杀”的袖剑也不一定能够秒杀敌人。和前作相比，本作战斗的进化更加明显。敌我双方的站位、武器的攻击速度、有效范围、硬直等等都成为了玩家战斗中必须考虑的因素。反击和连杀系统直接被取消或者削弱，游戏的战斗也不再像以前那样“一个按键打天下”。和其他角色扮演游戏类似，本作有着数量众多的武器供玩家选择，除了类型以及数值不同以外，部分武器还有着特殊效果，例如能给敌人附上各种异常状态或者能通过击杀敌人来回复玩家 HP 等等。

《刺客信条 起源》还设计出了一套全新的 AI 系统，NPC 会随着昼夜的不同选择不同的行动。这一点也表现在了游戏的任务推进以及丰富玩法上，本作不再像是以前那样一旦触发任务就必须要将当前任务完成才能离开任务区域，玩家现在可以自由地选择触发以及完成任务的时机。玩家不光可以自由地选择潜入路线，甚至可以选择适合自己的时间来进行潜入。得益于全新的 AI 系统，不同时间段的敌人有着不同的行动规律。



▲游戏依旧还原出了很多古埃及的地标性建筑，例如狮身人面像、胡夫金字塔、亚历山大灯塔等等。

本作依然秉承了系列的一贯特色，在还原历史场景上做得非常出色。除此以外，本作还有诸多可供玩家发掘的小细节，例如通过借助火源可以点燃自己的弓箭、场景中的易燃物品会被点燃、角色戴上口罩后说话声音会发生变化等等，玩家如果在白天时在沙漠呆久的话，还会因为过热而看到各种幻觉。这些细节在系列之前是很少能见到的，但却是这些细节让游戏的世界变得更加真实。

出众的游戏素质让一年的等待变得值得，《刺客信条 起源》发售后获得了来自媒体以及玩家的一致好评。据育碧最近的财年报告显示，本作的销量的《刺客信条 枭雄》同期销量的两倍。由此可见，本作的确给系列打了一个漂亮的翻身仗。育碧大胆地让系列故事重启，更换了一个全新的游戏系统，赋予了本作全新的玩法。甚至连自《刺客信条Ⅳ 黑旗》后一直被人诟病的现代剧情部分也随着新主角的登场而步入全新的篇章。在经历过《刺客信条 大革命》的失败后，育碧终于再一次找到了系列前进的正确方向。



结语

"《刺客信条》系列"的魅力是什么？每个玩家大概都有一个属于自己的答案。但毋容置疑的是，无论游戏素质如何，这个系列的每一款游戏一直都成功给各位玩家带来一个真实却又是虚构的往昔世界。至少在这一点上，育碧从来没有让玩家失望过。"别让任何事物让你肝肠寸断，因为人生苦短而时间终将吞噬一切。"游戏作为一种载体有很多功能，而育碧通过游戏这个载体提供给了玩家另一种了解历史的途径。当玩家身处十字军东征时代的耶路撒冷、文艺复兴的弗洛伦撒、独立战争时期的波士顿、海盗横行的加勒比海、法国大革命时期的巴黎、工业革命时代的伦敦、托勒密王朝的亚历山大时，这种历史的沉浸感不是文字或者影片所能提供给玩家的。《刺客信条》系列"可能永远都不会成为同类型游戏里的第一，随便找个《超级马里奥 奥德赛》或者《巫师 3 狂猎》都能秒它三条街，但作为一个"历史旅游模拟器"，它依然是业界里最独一无二且最好玩的那一个。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES



文 三日月 美编 NINA



PS4 XOne

刺客信条 起源		UbiSoft
Assassin Creed Origin		动作角色扮演 | 中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 420 港币		

本文对应游戏版本：1.05
本文对应语言：简体中文

全成就/白金指南

综述

XOne版	
成就总数	1000点/51个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	50小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	1
特殊需求	无

本作的全成就/白金难度很低，绝大部分的成就/奖杯会在玩家推进主线流程以及解锁其他成就/奖杯的过程中自动解锁。和系列之前动不动就一百来个无聊收集满地图放不同，本作的收集数量减少了很多，但玩家依然需要调查数量众多的探索点，当然，这个过程就比之前满地图找碎片和羽毛有趣多了。另外本作虽然不存在任何会错过的成就/奖杯，但“减少，再用，回收”需要玩家一次过卖掉 100 个杂物，如果玩家没有一次过存好 100 个就将杂物全部卖掉的话，就需要花上一段很长时间才能重新积累 100 个杂物。

另外，成就/奖杯“老习惯”是存在恶性 BUG 的。如果玩家在主线操作艾雅的部分中，开启宝箱或者完成了任何地点，重新操作回巴耶克会发现虽然已经显示地点完成，但实际上并不会算数，在完成全部地点后将不能解锁成就/奖杯。惟一的解决方法就是重开一个新档，担心自己手贱的玩家可以在主线任务“艾雅：女神之剑”之前备份好自己的存档（当然，这种预防方法也只是对 PS4 玩家有效而已）。

奖杯总数	51	铜杯	34	银杯	15	金杯	1	白金	1

全成就/白金路线

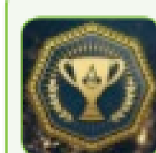
1. 选择简单难度然后通关游戏，在这个过程中注意将一些和成就/奖杯相关的技能给解锁掉，另外注意保留在游戏过程中搜刮到的杂物，在集齐 100 个前千万不能卖掉。和成就/奖杯相关的技能有以下这些：

出神入定
昏睡飞镖
剧毒飞镖（可选）
驯服动物
强化狩弓
精英游侠

2.完成两个和成就/奖杯相关的支线任务：“杀戮女神”以及“七名农夫”。

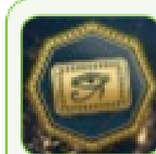
3.完成所有的探索点，在此过程中，注意在探索古墓时收集超过50块矽石。

4.查漏补缺，将一些战斗相关的成就/奖杯给补完。



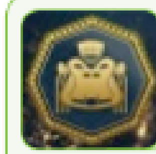
全都得到! 

取得条件 取得所有奖杯



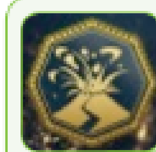
第一步 10点/ 

取得条件 完成序幕
奖杯说明 剧情相关，不会错过。



我才刚开始呢 10点/ 

取得条件 完成主线任务“艾雅”
奖杯说明 剧情相关，不会错过。



海洋 10点/ 

取得条件 完成主线任务“格奈乌斯·庞培”
奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“圣甲虫的谎言”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“鬣狗”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“鳄鱼之颚”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“蜥蜴的面目”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“余波未了”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“梦境片段”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成主线任务“最终秤量”

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 完成最后的主线任务

奖杯说明 剧情相关，不会错过。



取得条件 只装备传奇装备

奖杯说明 除了预购特典以及通过氪金（Helix 点数）获得的传奇装备外，玩家还能通过完成通过任务奖励、击杀侍卫、无形者据点购买（通关后）以及在流浪者市集花 3000 块“开箱”（秘法宝箱，宝箱开出的东西是随机的）。要想获取这个成就/奖杯，玩家需要有两把传奇远程武器、两把传奇近战武器、一个传奇盾牌、一件传奇服装和一匹传奇坐骑。装备的获取方式可以参考上文；传奇服装可以通过完成支线任务达成 支线任务“杀戮女神”（和成就/奖杯相关）完成后会直接奖励一件；坐骑就比较麻烦了，最简单的方式是学会技能“店内珍藏”，然后去马厩直接花 5000 块买一匹。





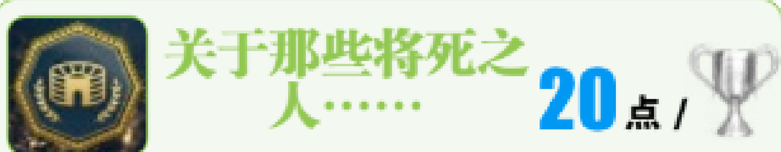
取得条件 启动一个特长技能

奖杯说明 特长技能一共有三个，每个技能树各对应一个，都在技能树的最后。从全成就/白金的角度来看，猎人和先知的特长技能是最简单的，毕竟其前置技能都是和成就/奖杯相关的，解起来会更加方便。



取得条件 在沙漠目击虫雨

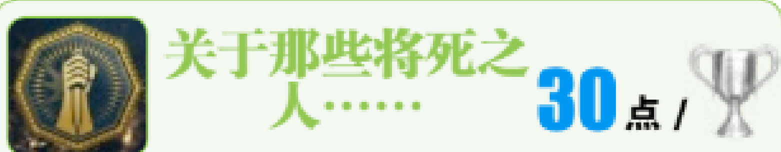
奖杯说明 只要找一个大沙漠（例如大地图的南面“红冠沙漠”）然后不停在里面闲逛就可以了。随着时间推移，玩家会不断随机见到各种幻觉，而虫雨就是其中一种。另外，幻觉只会在白天出现，清晨和夜晚都不会。



取得条件 完成克罗克迪洛波利斯竞技场的所有竞技场赛事

奖杯说明 这个竞技场会随着流程推进而解锁，玩家只需要完成八场比赛总共两个头目就行，不需要完成精英级别的赛事。





取得条件 狂暴突袭攻击杀死一名竞技场头目

奖杯说明 算好头目的剩余 HP 然后利用狂暴突袭攻击解决他就可以了。值得一提的是，在主线流程里玩家也会遇到竞技场头目，玩家可以趁机提前获取这个成就/奖杯。



取得条件 赢得第一场赛马场锦标赛

奖杯说明 赛马场位于亚历山大，虽然主线流程中玩家会来到此地，但并不会参加赛马赛事。赛马的操作比较简单，操作和一般赛车游戏没多大区别。其中 RT/R2 加速、X/□是漂移转弯、B/○则是撞击敌人。

由于比赛采取的是积分制，只要积分排第一，那么即便有一两场比赛排名不尽人意，玩家还是有可能取得锦标赛冠军。比赛的难度不高，不过需要注意的是玩家的初始马车非常慢，直线很难跑得过 AI，因此每圈里的两个弯就是超越 AI 的关键。本作的漂移是按键按多久，马车就漂移多久，尽量沿着内圈漂移，必要时可以靠撞击或者“挤”对手来调整出弯位置。比赛时也别想着撞对手了，专心赛马吧。如果玩家发现自己真的赢不了的话，请把难度调成“简单”。

顺便一提，这个成就/奖杯的原文“Ben-Hur”指的是 1959 年的同名美国电影，在 2016 年时被重拍过，其本身也是 1906 年及 1925 年同名电影的重拍版，故事讲述的正是和罗马帝国的赛马比赛有关。



取得条件 在一场赛马场竞赛破坏一名对手

奖杯说明 专心盯着一个对手撞就可以了 排名什么的可以完全忽略。



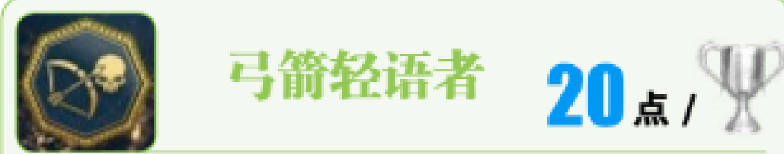
取得条件 击败战象“奎蒂丝与雷瑟夫”

奖杯说明 战象“奎蒂丝与雷瑟夫”位于“双权杖行省”，强烈建议玩家等级达到 40 后再来挑战。虽然攻击方式有略微的不同，但大象的对付方法都是一样的，那就是砍脚或者用弓箭射屁股。武器建议使用双剑和轻型弓。和赛马类似，嫌麻烦的玩家请把难度调成“简单”再来挑战。



取得条件 一击杀死 3 名敌人

奖杯说明 建议等级高一些后再来挑战，最简单的方法就是找一些会自动接近玩家的敌人（例如野兽）然后利用长矛的轻攻击（横扫）来达成目标。最简单的获取地点为“新手村”锡瓦东面的鬣狗巢穴，那里的鬣狗等级只有 1，而且会成群结队地围攻玩家，一击杀死 3 个可谓是不在话下。



取得条件 使用掠食者弓从超过 60 米的距离控制箭矢杀死一名敌人

奖杯说明 需要先学会技能“强化狩弓”，距离可以通过设置标记来确定。



取得条件 完成所有的隐士位置

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。



取得条件 使用一具尸体喂食掠食者

奖杯说明 部分玩家有可能会在流程中不知不觉就解锁了，没有解锁的玩家可以快速旅行到地图右上角的“紫杉屋”，那里附近还有一个鳄鱼巢穴。然后杀死一个平民，把他的尸体搬到巢穴附近，利用昏睡飞镖弄昏鳄鱼后，再把尸体搬到昏睡后的鳄鱼附近，等鳄鱼醒来后就可以解锁这个成就/奖杯。



取得条件 完成支线任务“七名农夫”

奖杯说明 支线任务触发地点在“双权杖行省”。顺便一提，无论是从成就/奖杯的名字还是支线任务的剧情来看，这个支线任务致敬的是由黑泽明执导的 1954 年电影《七武士》。



取得条件 完成支线任务“杀戮女神”

奖杯说明 支线任务触发地点在“马留提斯湖”西面的亚姆，这个区域在流程中必然会经过，支线任务的触发地点也会显示在地图上，很难错过。

埃及之影 30点

取得条件 在没有被发现的情况连续杀死 10 名敌人

奖杯说明 只要不被发现，玩家杀死敌人的手段是不限的，因此玩家可以利用弓箭来达成这个目标（推荐使用狩猎弓）。另外，虽然条件说的是“杀死”，但其实利用拳头击倒敌人也是会被计算在内的，只要不被敌人发现就可以了。

打碎！ 10点

取得条件 破坏 100 个可破坏物件

我知道我的土地 30点

取得条件 解除整个地图的迷雾

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

失落古墓的奇兵 20点

取得条件 完成一个古墓

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

我可以从这看到我家！ 10点

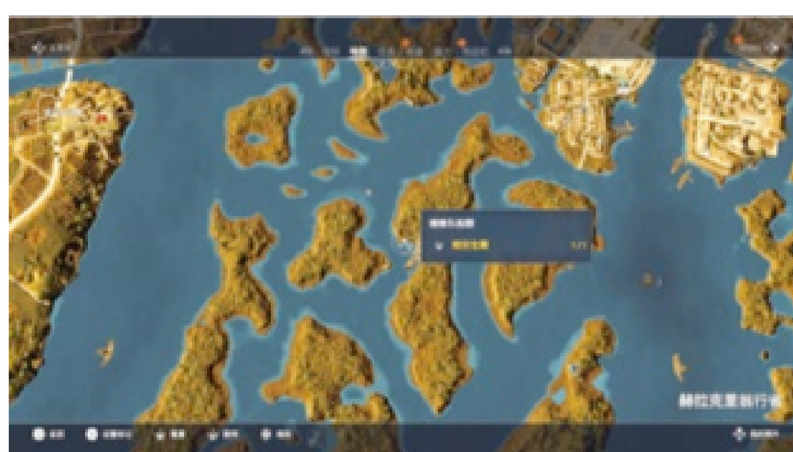
取得条件 抵达黑色沙漠中的“世界最高处”

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，位于区域“黑色沙漠”中。

安排约会 10点

取得条件 将一头驯服的狮子带到鳄鱼旁

奖杯说明 需要先学会技能“驯服动物”，然后找一个靠近河流的狮子巢穴就可以了，鳄鱼会随机出现在河流中。一个比较稳当的方法是找到赫拉克里翁城西南方的宝藏点“捕兽队船骸”，那里会固定关着几头狮子，驯服一只后直接去附近的鳄鱼巢穴就可以解锁成就/奖杯了。



我的黑旗在哪？ 30点

取得条件 击败 8 名船长

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，另外船的位置并不是固定的，它会随着时间不断在一个区域里来回航行。

记者 20点

取得条件 在 5 个不同的区域各拍 1 张照片

奖杯说明 拍照的操作方法为游戏任意时间按下 L3+R3，确定镜头后按 A/× 拍照。

过度算计 30点

取得条件 在 30 秒内使用火炬杀死一个等级 35 或以上的中毒敌人

奖杯说明 按住方向键→可以拿出火炬，让敌人中毒的方法有很多，最简单就是使用附带毒属性的传奇武器，然而除了买了黄金版的玩家以外，这武器算得上是可遇不可求。剧毒飞镖是另外一个使敌人中毒的方法。火炬的攻击力很低，建议敌人残血后再利用火炬补刀。

自由如鹰 10点

取得条件 使用猎鹰总计 30 分钟

三铁选手 10点

取得条件 游泳 1500 米，骑乘 40 公里并跑步 10 公里

月度最佳弓箭手 20点

取得条件 在空中用弓箭爆头击杀敌人

奖杯说明 需要先学会技能“精英游侠”，建议使用武器为威力较大的狩猎弓，对自己反应时间没信心的玩家请从高处跳下。

砰！ 10点

取得条件 对油坛射击火箭来杀死 30 名敌人

奖杯说明 油坛为场景里的红色罐子，打碎后会点燃其附近的区域，但要想杀死敌人还有有点难的。毕竟虽然燃烧的伤害很好，但持续时间不一。最保险的方法就是利用拳头击倒敌人后（将武器换成拳头）将油坛搬到其身边再点燃。在游戏后期回到初期的敌人据点（例如阿蒙神殿）击倒大量敌人后搬油坛一次过就能烧死一大片，之后通过自杀就可以快速刷到要求指定的人数。

关于火箭，最简单当然是直接换上火属性的弓箭，没有的话可以手持弓箭站到火源旁边，过一段时间箭就会被点燃变成“火箭”。



骑乘执照 10点

取得条件 使用所有类型的载具至少一次

奖杯说明 本作的载具有 8 种，分别是：

马
骆驼
战车
马车（常见为囚车）
牛车
木筏
民用帆船（乘客为平民）
军用帆船（乘客为士兵）

虽然载具有八种，但实际上成就/奖杯的解锁条件却是不确定的。笔者是在骑过骆驼、马、战车和帆船后就解锁了奖杯，但笔者也遇到过了在分别骑过马车和牛车后才成功取得的例子。建议玩家如果没在流程里正常解锁的话就对着上面这个列表逐个尝试。

老习惯 40点

取得条件 完成所有地点

奖杯说明 具体要点可以参考上文综述部分，另外本作的地点并不是从一开始就全部显示在地图上的，部分需要玩家解锁快速移动点（鸟瞰点）后才会显示。

快逃命吧！ 10点

取得条件 从与河马的战斗中逃离 3 次

这是最基本的推理，我亲爱的巴耶克 30点

取得条件 解开一个莎草纸谜题

奖杯说明 莎草纸是本作的其中一个收集，玩家会在解锁“老习惯”过程中自动收集到全部一共 25 个。鉴于页数有限而且成就/奖杯只需要解开一个谜题就可以，下面只放出锡瓦区谜题的谜底。

减少，再用，回收 10点

取得条件 一次贩卖 100 个杂物

奖杯说明 正如上文综述所提到的那样，收集 100 个杂物是件非常麻烦的事情，在集齐 100 个之前可不要顺手卖掉了。另外，动物的毛皮是不算作是杂物。杂物可以通过搜刮场景来随机获得。

平安喜乐 20点

取得条件 使用“出神入定”来让时间快转，30 次

奖杯说明 需要先学会技能“出神入定”。

你还需要 8880…… 10点

取得条件 达到等级 20

观星者 20点

取得条件 完成全部 12 个石环

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，玩家需要把星座移动到正确的位置上。找不到的话可以先停下，过段时间系统会提示玩家正确位置的大概方向。

潜水大师 20点

取得条件 完成 15 个水底地点

奖杯说明 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

反抗权威 10点

取得条件 击败一名侍卫

手工精巧 20点

取得条件 制作 20 个物品

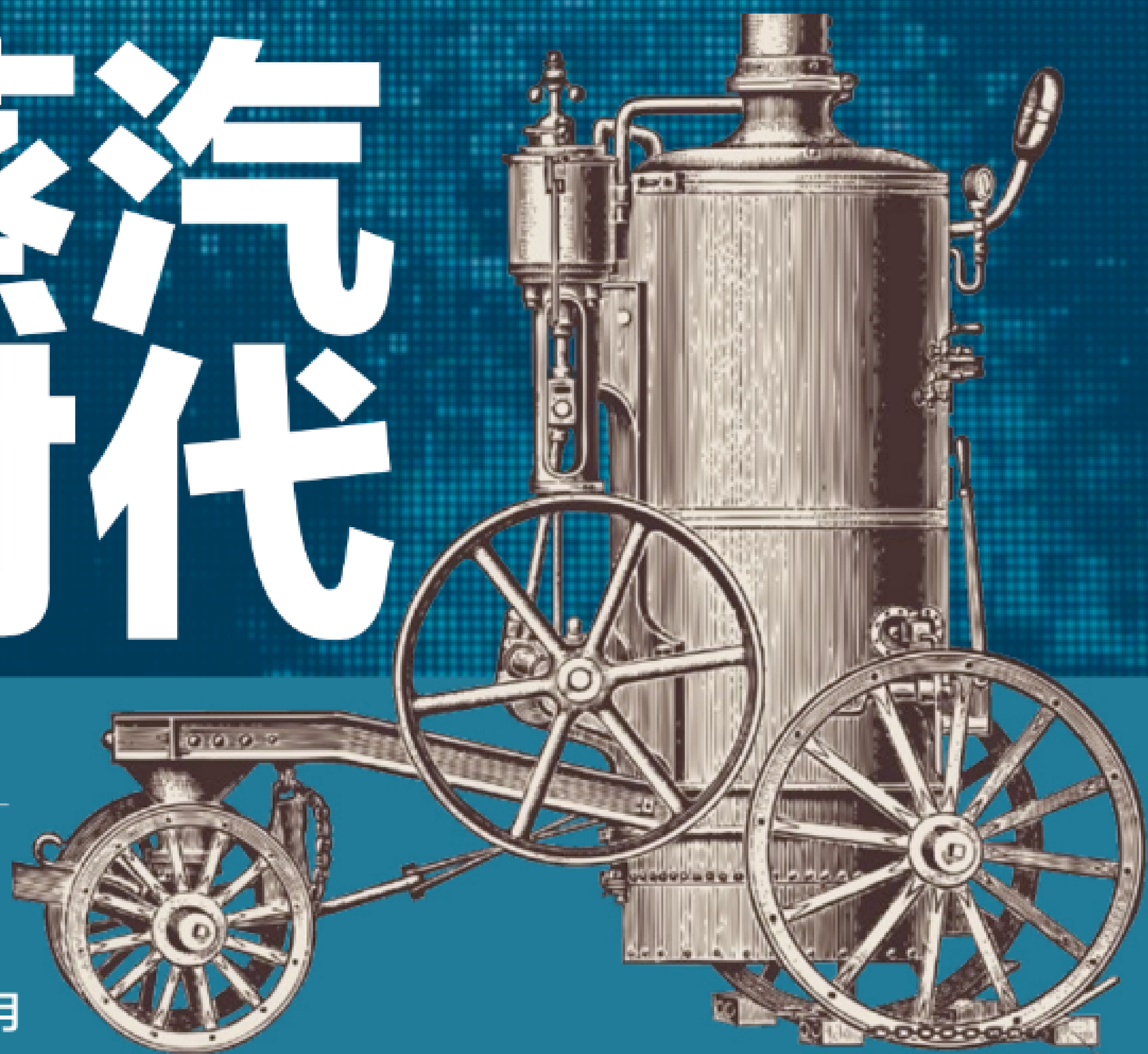
奖杯说明 可以制作的物品其实就六个，就是那些可以提升玩家能力值或者弹药携带量上限的装备，收集到指定素材就可以制作（升级）。

吼吼吼吼吼吼！ 5点

取得条件 驯服一只狮子

STEAM AGE 蒸汽时代

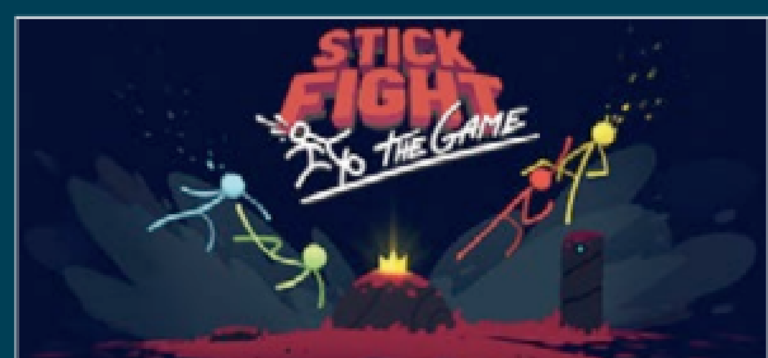
栏目主持
稀饭&三日月





文 Sumire 编 稀饭

上期栏目中给大家详细介绍完了风格特异的动作冒险游戏《HOB》（虽然刚介绍完这款游戏其开发商 Runic Games 就被母公司完美世界给解散了），这期我们回归过往的风格，继续给大家带来两款 Steam 上风格独特的流行作品，前者《Stick Fight: The Game》是如同《野兽帮》（Gang Beast）那样的友情破坏机，让四位好友互相对抗互相陷害，加上快节奏而且恶意满满的关卡设计，足以让参与者满头大汗，围观者笑掉大牙。而当你们终于在这款游戏里败光了友情，就可以去试试我们本次推荐的第二款游戏《Carpe Diem :Reboot》，感受一下爱情的美好——和令人心碎之处，被致郁一下，你就会发现友情和爱情都是靠不住的，还是在 Steam 的黑色星期五促销里买买买的游戏才会对你不离不弃啊！



Stick Fight: The Game

——火柴人亦有友情破颜拳

○物理引擎下的火柴人格斗
○友谊小船说翻即翻

游戏信息

类型：动作
开发商：Landfall West
发行商：Landfall
发售日期：2017年9月28日
用户测评：特别好评
是否有中文：无

游戏简介

如果读者大人你也有关注游戏直播，那么对这款魔性的火柴人互殴游戏应该不会感到陌生。在游戏中，玩家以火柴人的形象出现，需要在不断变换的关卡中与其他玩家进行厮杀，胜者为王，败者躺尸，紧张的游戏节奏配上动感的音乐，魔性的确名副其实。

游戏中火柴人的形象其实早已通过火柴人动画被大众熟知，如今看来似乎并不新奇。但在游戏中，火柴人搭配物理引擎后，和我们印象中身手敏捷的火柴人动画主角不同，这些游戏角色笨拙的身体结构不但会做出很多反人类动作，而且无疑提高了游戏魔性程度。除了角色在视觉上笨手笨脚让人觉得可笑，另一方面却为简易的操作增加了不少难度，这体现在了跳跃、攀爬和攻击上。由于重力以至于惯性的作用，上升动作都势必带有下落的趋势，而出拳更是有着往出拳方向加速度倒地的倾向，导致这些角色无论做什么动作都显得笑果十足。

如果在平地上进行厮杀，角色动作笨拙倒也无妨，毕竟总是能碰到对手，但像是嫌游戏不够虐似的，开发者设计了 80 个完全不同的关卡，关卡中包含着陷阱关卡，限时关卡等，通过不断移动的陷阱或不断变化的地形，



评价摘选：
Loading_
——对这种软骨病的神经病游戏有一种不可抗力

游戏成功将每一局的战斗缩短在一分钟（对于高玩来说）甚至三十秒乃至十秒以内（对于手残而言）。而在某些不设置陷阱或限时的关卡中，开发者却设置了足够少的落脚点，再配合无法抗拒的重力，成功地让一群又一群玩家不慎高空坠落，各种躺尸。



游戏里随机掉落的武器为赤手空拳的打斗增加了十足的趣味，其中一方面自然体现在武器设计的脑洞之大。常见的手枪、长剑自然不值一提，而狙击枪后坐力足以让开枪的玩家独自升天，算是种偏娱乐向的武器，除此之外还有射出吃人蛇、火棍或粘胶的枪等等，武器众多加上随机掉落，能让玩家在频繁的关卡切换中不断获得新鲜感。另外，随机掉落一定数量的武器又会引起本是竞争关系的玩家新一轮的抢夺，毕竟武器的威力实在厉害，而赤手空拳想要存活只能单靠走位，非常人可以做到。

可以看出，游戏的设计虽然简单，但都是在为短平快节奏作铺垫。而作为一款休闲格斗游戏，只要节奏紧凑而不失趣味，的确很容易让人沉迷，更何况游戏除了随机多人匹配外还提供以Steam邀请功能为依托的多人邀请赛，来鼓励大家找来好友互相伤害，恐怕不用多久，玩家的友谊号巨轮就会急速沉没。





Carpe Diem: Reboot

——活在当下的AI回来了

○全新续作，附有全程语音

○扩展文本内容，揭开故事谜底

游戏信息

类型：文字冒险
开发商: Eyzi
发行商: Moonlit Works
发售日期：9月30日
用户测评：好评
是否有中文：无

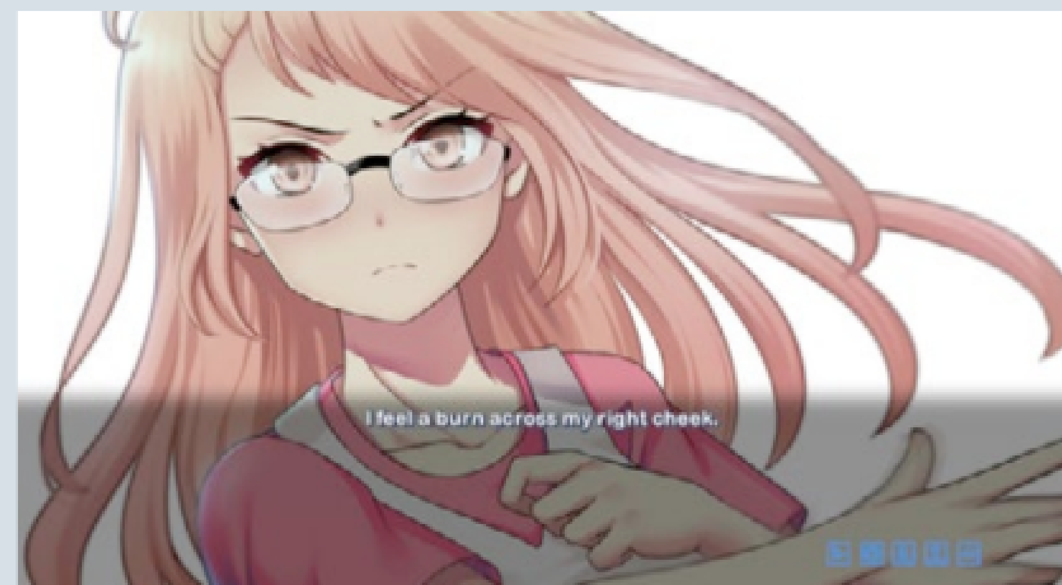
游戏简介

《Carpe Diem》（意为西班牙语中的“活在当下”）是一款在2015年上架Steam的免费游戏。游戏采用了文字冒险形式，流程仅有短短的五分钟，却至今已积攒了6000多好评。在游戏中，玩家扮演“Jung”与女朋友“AI”进行一场约会，可爱的女朋友或笑或怒，使约会显得格外甜蜜。最后，分别的时间到了，二人不舍却又只能分开。画面转换，身为旁观者的玩家这时才发现，正如她的名字AI所有，“AI”是仅存在于电脑中的人工智能，Jung并不是在和一位真实的女孩在谈恋爱。

两年后，《Carpe Diem》的续作《Carpe Diem: Reboot》在Steam发售。但在发售时间过了一个多月后，游戏评测却寥寥无几，或许因为时过境迁，当初因初代游戏唏嘘不已的玩家早已忘记了这款游戏。

与前作的题材讨巧相比，续作的内容则显得更为扎实，游戏为角色增加了全程语音（除主角外），人物立绘和游戏CG变得更为精美。更重要的是，剧情长度得到了大幅增长，制作者从中丰富了人物刻画以及故事情节，5万个以上英语单词构成的文本描述了一个曲折的故事，而玩家需要5小时左右才能够通关。

游戏故事与前作一脉相承，程序员Jung与人工智能AI的故事仍在继续。多亏游戏添加了语音，笔者才知道“AI”念作“Ai”（发音和“爱”相似）而不是冷冰冰的字母。只是这次，AI不再是电脑中的虚拟影像，她为自己更是为了Jung打造了一副血肉之躯，以女性人类的姿态出现在Jung面前，与人类毫无二致的AI喜欢上了人类的生活，带领着Jung积极参与其中，并结交了不少朋友。程序员Jung的故事也在续作中揭晓，不同于前作评论区中所公认的“死宅"身分，Jung其实是世界上最顶尖的技术人员，却因为过往的秘辛，开始了自我封闭，足不出户的生活。



续作共有两个结局，分别为真结局和好结局。在游戏的一开始，故事似乎十分美好，获得了人类躯体的AI带领Jung走出心结，然而受到不可抗力的影响，无论在哪个结局中，Jung和AI必定会分离。讽刺的是，由编程而成的AI即使拥有了血肉之躯和真情实感，取决于达成真结局或是好结局的标准，却是Jung认为AI是程序抑或是人。或许正是相信程序竟能成人，Jung才会有所挣扎，因为朝夕相处的AI并不是一个可以四处炫耀的伟大成就（Achievement）。话已至此，再说下去就要剧透了，故事到底如何发展，还请诸位自行体验一番。





评价摘选：
wrb41977
——Happy Ending也一点都不Happy

ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

11月对于喜欢超级英雄电影的读者们来说是热闹的一个月，在月初有漫威的《雷神3》，在中旬有DC的《正义联盟》。虽说《正义联盟》的票房有些后劲不足，不过在国内还是吸引了不少观众前去观看，那么这个超级英雄团体的成员究竟有什么样的来历，这部电影中他们的有什么样的背景，这些便是本期ASAP的重头戏了。

全明星大厅

正义联盟 Justice League

正义联盟，有时也被称之为美国正义联盟（Justice League of America），这两个名号有时候指的是同一批人，有时候指的又是另外一群英雄，实例可以参照“重生”前的正联相关漫画以及目前正在连载的《正义联盟》与《美国正义联盟》。

这一英雄团体首次登场于DC于1960年出版的《英勇与无畏》（The Brave and the Bold）第28期，建立于美漫的白银时期，被称之为由“世界上最伟大的超级英雄”组成的团队。

建立之初的联盟成员，也便是人们常说的“七巨头”也分为好几种版本，先接触漫画的读者和先接触动画的读者对“七巨头”有着不同的先入观，更别提是漫画重启前后的了。

漫画里（也便是最早的版本）的成员分别有超人、蝙蝠侠、神奇女侠、闪电侠、绿灯侠、海王和火星猎人。《正义联盟》TV动画里海王的位置换成了鹰女，不过海王本人也在动画里登场。

而从“新52”时期开始至目前正在连载的漫画中所登场的正义联盟“七巨头”便是当下正在上映的电影里的成员再加上目前还没见人影的绿灯侠。

鉴于电影只有2个小时不到，第一次在荧幕上接触到这些角色的观众们想必会对部分角色的来源感到好奇，在《蝙蝠侠大战超人》里除了三巨头之外的另外三位成员都有短暂地露面，《正义联盟》里也迎来了三人的正式亮相，而他们的背景是什么？他们有什么样的故事？这些便是本期ASAP的全明星大厅所要讲述的内容。



电影宣传海报致敬亚历克斯·罗斯执笔的《正义》。





联盟的领袖，希望的象征，他的敌人也往往强大无比。

●超人（Superman）

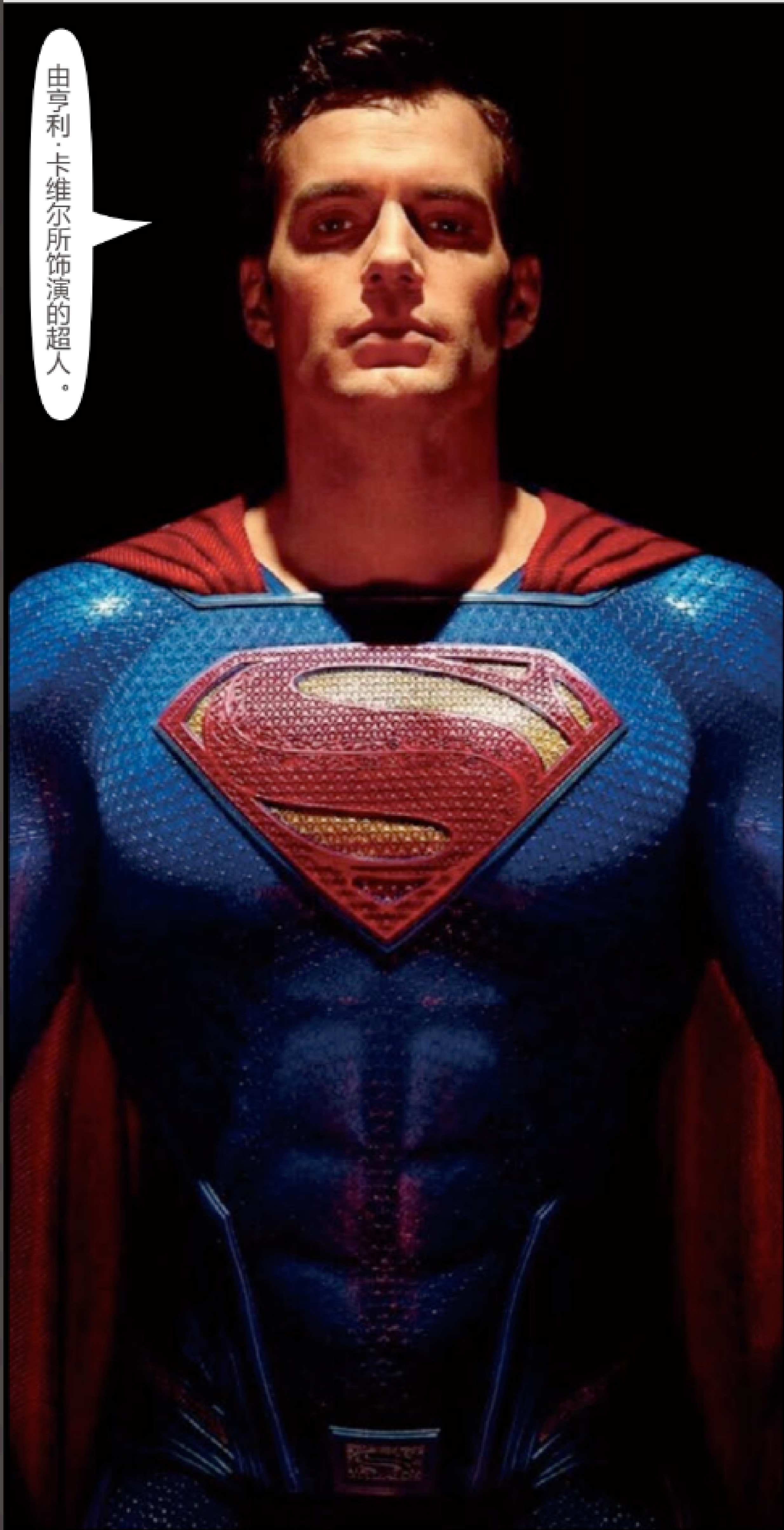
超人真名为卡尔·艾尔（Kal-El）。他是世界上第一位超级英雄，也是第一位死亡过、并且死后复生的超级英雄。由于故乡所在的氪星陷入了毁灭的危机，在星球毁灭的前一刻他的亲生父亲乔·艾尔将他放入飞船之中送到了地球，尚是婴儿的超人被美国堪萨斯州的肯特夫妇捡到并抚养成人，取名为克拉克·肯特（Clark Kent）。成年后的克拉克戴上了眼镜，前往大都会的星球日报成为了一名新闻记者，但是当他听到或看到有人们在受难的时候，他就会前往一个隐蔽之处摘下眼镜，换上胸前印着在氪星里象征着“希望”的S标志制服，化身成为超人，拯救人们于苦难之中。

以上是“闪点”重启宇宙前的超人设定，也是很多看过以前的《超人》电影的观众们所了解的背景。而从《超人 钢铁之躯》里的设定来看，现在电影里的超人是融入了“新52”前后的设定基础上加入了导演扎克·施耐德风格之后的产物。《超人 钢铁之躯》电影里，超人的养父乔纳森·肯特死于龙卷风之中，而在“闪点”前的《动作漫画》里，乔纳森因为布莱尼亚克(超人的反派)的袭击而导致心脏病发作身亡。不同之处在于，电影里的乔纳森是在克拉克成长途中死去，漫画里乔纳森是在超人已经入世许久之后死去，这一差别就和“新52”里克拉克的际遇十分相似，不过“新52”的克拉克是养父母双双身亡，而电影里他的养母玛莎·肯特一直活着，陪伴着他成长。

在前作《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中，超人与毁灭日同归于尽，世界为其默哀，克拉克的遗体葬在了故乡的坟场里。《正义联盟》便是以超人生前的影像和超人死去后的世界来引入整个故事。在宣传期里，当时尚未退出指导工作的扎克·施耐德曾经允诺过一场盛大的“超人归来”，那么在电影上映后的现在，目前电影里超人的归来不知是否让正在阅读本书并且看了电影的读者们感受到了激动呢？







●蝙蝠侠（Batman）

蝙蝠侠真实身分是哥谭市的首富、美国亿万富翁布鲁斯·韦恩（Bruce Wayne）。这位一身黑衣的超级英雄在全球享有着极高的人气，虽然他没有任何超能力或者是超乎常理的装备，但是其矫健的身手以及深思熟虑到近乎偏执的性格都给予了他独特的魅力。

平日里都以花花公子面目示人的布鲁斯，在晚上便会化身成为哥谭最忠实的守护者。在布鲁斯十岁的时候，他亲眼目睹了强盗枪杀他的父母，从那个时候开始他便立下了对犯罪进行复仇的誓言，用十几年的时间锻炼身体和汲取知识，披上披风，戴上面罩，以哥谭为中心打击犯罪。

这段经历在电影里并未有太大的变动，要说电影里本·阿弗莱克所饰演的蝙蝠侠在人设上与目前漫画连载里的蝙蝠侠最大的差别，那便是年龄的差异以及韦恩家大宅的没落。电影里的蝙蝠侠已经在哥谭活跃了20年。与从《超人 钢铁之躯》时才问世的超人相比，他早已是经验丰富的中年人，甚至可以说，在电影宇宙的正联里，超英资历最长的便是蝙蝠侠。

在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》的开头便是以蝙蝠侠的视角来看待那场发生在现代都市里的外星人之战，从而致使了他与超人、神奇女侠之间产生交集，三巨头的相遇也促成了正义联盟的雏形，货真价实的“正义黎明”。这部电影里的蝙蝠侠与布鲁斯形象塑造参考了弗兰克·米勒创作的《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》第一部，隐藏在他智慧之下的是将星球外来者作为威胁的暴躁与对无能为力的现实所引发的愤怒，这也体现在蝙蝠侠在这部片子中所采取的过激手段里。不过在影片的最后随着对玛莎·肯特的救助行动以及超人的牺牲行为，让他重新对人报以信任。其成果之一，便是《正义联盟》片中蝙蝠侠对另外三位英雄的招募行动。

提到蝙蝠侠的家人们就不得不提到罗宾与阿尔弗雷德·潘尼沃斯。虽然到目前为止所有英雄的跟班们都尚未确定是否会出现在该世界观里，不过从《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》里存放在展示柜中的罗宾制服和小丑在上面书写的文字来看，在该宇宙里是存在过罗宾这一位角色，但是就以上描述以及《自杀小队》里哈莉·奎因的履历表内容来说，这位罗宾早已在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》开始前就已经惨遭杀害。如果跟着漫画的思路走的话，他很有可能就是第二代罗宾杰森·陶德。

电影中的韦恩家管家阿尔弗雷德·潘尼沃斯由杰瑞米·艾恩斯饰演，和漫画与动画里彬彬有礼的英国老管家形象不同，电影中的阿尔弗雷德更像是不惑之年的一位风趣助手，不过不管是在漫画里还是在电影中，阿尔弗雷德的游刃有余与对自家少爷的关心都永远不变。

●神奇女侠（Wonder Woman）

戴安娜·普林斯（Diana Prince）作为世界上第一位女性超级英雄，她的个人电影早已在今年上半年上映，取得了喜人的成绩。《正义联盟》是她第三次出镜，《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中退隐人间的她再次入世，与蝙蝠侠一起，召集人手对付新的天外来客。

戴安娜来自与世隔绝的天堂岛，是亚马逊女王希波吕忒的女儿。在今年上映的《神奇女侠》里讲述了电影宇宙中由盖尔·加朵所饰演的戴安娜的起源，与漫画有所不同的是戴安娜的初次入世并非为了护送因飞机坠毁而掉落到天堂岛上的史蒂夫·特雷弗，而是为了阻止战争之神阿瑞斯。

电影宇宙中戴安娜的身世更多的是参照了“新52”的宙斯与希波吕忒之女设定，这也不由得很多熟知希腊神话的粉丝们对宙斯之妻赫拉的态度抱有各种猜测，不过在神话时代奥林匹斯众神陨落的这么一个世界观里，怕是很难看到奥林匹斯一大家子的毁天灭地八点档了。当然，对这类型的故事有兴趣的读者们可以去找“新 52”时期的《神奇女侠》漫画来看，这一时期的连载便是说戴安娜与奥林匹斯诸神的故事。

天堂岛的亚马逊族与康妮·尼尔森饰演的希波吕忒都在电影里有十分亮眼的表现。电影中的反派荒原狼首次出现在地球便是经由存放在天堂岛的母盒所打开的爆音通道，在那里吹响了第一战的号角。在戴安娜为蝙蝠侠讲述五千年前的荒原狼入侵地球的远古大战时，亚马逊一族也是作为主力之一参加了战斗，《神奇女侠》中不幸身亡的亚马逊最强战士安提奥普（由罗宾·怀特饰演）也参加了这场战斗，除此之外还有希腊神明的参战，三位露面的神明分别是主神宙斯、月神阿尔特弥斯和战神阿瑞斯，从这点可以看出来远古大战是发生在诸神陨落和战神被封印之前的故事。一些没有看电影最后的出演者名单的粉丝倒是曾把宙斯误认为是年轻时的巫师沙赞，以为这会是电影《沙赞！》的彩蛋。









●闪电侠（The Flash）

当埃兹拉·米勒将要出演巴里·艾伦（Barry Allen）的消息公布时受到了不少粉丝的质疑：巴里怎么不是金发的？因为漫画的塑造以及电视剧《闪电侠》长久以来累积下来的人气，巴里的金发青年已经深入人心，所以电影选角出来时引起了不少粉丝的热议。在电影已经上映的现在，埃兹拉的表现如何？想必看过电影的读者们心中也有个数了。

在漫画中，巴里·艾伦是中心城警察局鉴定科的法庭科学专家，有一天他在实验室里工作时，一道闪电劈中了他身旁的药剂柜，并且倒向了巴里，被带电的药剂浇了一身之后的巴里发现身边人的速度变慢了起来——其实是他自己变快了。意外获得这个超能力的巴里决定效仿漫画里的偶像杰伊·加里克（初代闪电侠），穿上红色的紧身制服 以“闪电侠”之名开始了他的超级英雄生涯。

真要说起来的话，原作中的第一位急速者其实应该是诞生自美漫黄金时代的杰伊·加里克，而巴里·艾伦其实是第二位急速者，如果说杰伊·加里克的意义在于为美漫领域引入急速者这么一个概念，那么巴里·艾伦则是作为开启美漫白银时代的英雄和“神速力”的创造者而名留美漫史。

巴里进入警察局工作的理由，正是为了替他的父亲洗脱冤屈。在电影的最后，巴里经由布鲁斯的介绍到中心城警察局的鉴定科参加了工作，在迷茫之中踏出了第一步。电影宇宙的巴里与漫画中的巴里在性格上最大的不同之处便是性格，漫画中的巴里虽然享有着“世界上最快的人”之美名，但是脱下制服的他其实是一个慢性子的青年，电影中的巴里则不然，他与布鲁斯的谈话几乎叫人联想到另一位十分有名的急速者：第三代闪电侠沃利·韦斯特。造成这一性格差异的最主要原因估计是漫画巴里与电影巴里获得神速力的时间，漫画中巴里获得神速力的时候已经是他走出社会有稳定工作的时候了，而电影巴里还处于人生的迷茫时期，在这种状态下成为急速者难免会对性格造成影响。

在今年 7 月的圣地亚哥漫展上正式敲定了闪电侠的个人电影内容为“闪点”。这个以巴里·艾伦为主导的大事件，讲述了他使用神速力穿越时空回到过去救下了母亲却导致时间线混乱的故事，在漫画连载之时这个大事件其实并不是作为重启宇宙的事件来进行构思的，只不过因为种种原因，“闪点悖论”成为了开启“新 52”契机。目前为止有传言说本·阿弗莱克的蝙蝠侠也将会在其中登场。不过当下导演也还没确定下来，何时才能定档也有待商讨。

•海王（Aquaman）

海王，又称水行侠，亚瑟·库瑞（Arthur Curry）是海底王国亚特兰蒂斯的女王亚特兰娜和美国缅因州的灯塔看守人汤马斯·库瑞所生的儿子，他不仅仅是个混血儿，还是有着亚特兰蒂斯继承权的王族长子，在亚特兰娜去世之后亚瑟也坐上了王位，不过混血儿的身份也使得他的前途之路困难重重。

漫画里的海王和电影中杰森·莫玛所饰演的海王所表现出来的能力类似，刀枪不入加上比一般人敏锐得多的五感，除此之外还有水下呼吸与和海洋生物进行心灵感应的能力。

海王的选角公布之初不少人都感到十分不解：漫画中的海王明明是个金发碧眼的英俊青年，为何会选择造型如此狂野的一位演员来饰演海王？

其实从1994年开始的“零点危机”之前，亚瑟在战斗中失去了右臂，之后换上了一个金属假肢，从那时候开始他便是以长发长胡子的形象活跃在各个刊物中。在2001年开播的共5季《正义联盟》TV动画以及后来在2010年播出的共2季《少年正义联盟》中海王也是胡子造型登场，所以如果是先接触TV动画的话其实会被漫画里的帅气金发青年形象给刷新世界观。在DC最近的漫画连载里，海王的形象不知是不是为了和电影看齐，又让亚瑟留起了长发和大胡子。







海王的个人电影目前已经定档在2018年12月21日，亚瑟日后的妻子湄拉由艾梅柏·希尔德饰演，在《正义联盟》电影中荒原狼前往亚特兰蒂斯夺取母盒时便是她使用操纵海水的魔法来试图阻止荒原狼，可惜不敌对方。海王的导师努迪斯-维科（威廉·达福饰演）原本计划在电影里登场，可惜在上映版里戏份遭到了删减。在《正义联盟》上映前夕，导演温子仁领衔的《海王》片场也正传来了拍摄杀青的喜报，说不定在年底或者明年年初就能迎来本片的先导预告。

•钢骨（Cyborg）

若不是因为一场意外，维克多·斯通（Victor Stone）可能仍是活跃在赛场上的美式足球选手，而并非天启星科技与人体肉身相融合所诞生的产物。

漫画重启前的钢骨并非正义联盟的成员，他属于“少年泰坦”或者“泰坦”等英雄组织，在“最终危机倒计时”故事结尾他还曾重新组建过去解散了的泰坦组织。目前正在播出第四季的《少年泰坦GO！》里的钢骨也是作为少年泰坦的成员登场。那句经典的“Booyah！”也是来源于《少年泰坦GO！》，在《乐高正义联盟》动画电影与TV动画《正义联盟在行动》中钢骨也会说这句口头禅，在《正义联盟》电影的最后雷·费舍所饰演的钢骨也说出了这句台词，不知各位读者观影时是否有留意到。

钢骨正式加入正义联盟是在“新52”时期，“新52”的《正义联盟》开篇便是讲述达克赛德（Darkside）带领天启星军队入侵地球的故事，在入侵开始时身在父亲工作地点的维克多因为母盒打开爆音通道所造成的冲击而濒临死亡，他的父亲为了救他使用红屋的科技对他进行治疗，红屋的科技与附着在维克多身上的母盒科技残余相融合便形成了维克多现在的身体。

电影之中钢骨与天启星科技的融合并非一场意外，在电影开始之前他就因为一场意外失去了母亲，他本人也身负重伤濒临死亡，最后他的父亲塞拉斯·斯通使用母盒的力量将他救活。但是他也因此变成了除了脸部之外的部位都被金属所取代的样子，而且为了保护他，他的父亲还不得不对外界宣告维克多已经死亡的消息，这也使得他一度陷入自暴自弃和消极的状态中。打破现状的契机是塞拉斯·斯通被类魔绑架，为了救出父亲他回应了戴安娜的招募请求，成为了联盟的一员。



值得一提的是，在电影宣传期里钢骨的logo如影随形，不过那一身不规则造型的金属很难让人联想到logo那圆滑的造型，其答案在电影结局前的影像中可以得到揭晓。




从“绿灯侠重生”到“初号灯侠之怒”期间不断壮大的灯团设定也使得灯侠体系得以扩展和完善。



图中是当前连载中漫画里活跃着的 6 位地球绿灯侠以及外星绿灯侠里知名度较高的基洛沃格。

●绿灯侠（Green Lantern）

接下来要说的是一个在电影里大概只出现了 5 秒种不到甚至没有个正脸的角色——绿灯侠。

电影中，戴安娜为布鲁斯讲述五千年前远古大战的时候，一位身披斗篷浑身散发着绿光的天外来客与各方势力一起联合对抗荒原狼，可惜它最后不敌荒原狼，丧命于荒原狼之斧，戒指从它的手中飘起，飞向了远方。电影上映之后有粉丝从一晃而过的绿灯侠脸型和它的披风造型判断出这很有可能是在古早漫里出现过的宇宙 2814 扇区（地球所在的扇区）绿灯侠 Yalan Gur。在原作里它是因为暴政而被人民打死，数千年之后，它的戒指被 DC 漫画第 1 位绿灯侠——阿兰·斯科特（Alan Scott）获得。

要说起正义联盟的绿灯侠，漫画粉丝的第一反应估计会是哈尔·乔丹（Hal Jordan），如果是先看过 TV 动画的话也许会想到约翰·斯图尔特（John Stewart），在“无限地球危机”之后接触漫画的也许会认为是凯尔·雷纳（Kyle Rayner）。不过无论是哪个时期，粉丝们都有一个共识：联盟肯定要有绿灯侠。哪怕是正义联盟的前身——世界上第一个超级英雄团体“正义会社”也拥有属于他们的绿灯侠，那便是上文提到过的阿兰。

不过也不知道是不是当年《绿灯侠》电影的失利，《正义联盟》里早早地将联盟组建了起来，却惟独少了这位宇宙守护者，他们的正式露面怕是最早也得等到 2020 年的《绿灯军团》上映。

在目前为止正在连载的绿灯侠相关刊物里，漫画主世界地球上属于军团的绿灯侠数量已经增加到了 6 位之多。（阿兰及其女儿翡翠等人目前还未回归所以不算在内）其中包括有：哈尔·乔丹、约翰·斯图尔特、盖·加德纳（Guy Gardner）、凯尔·雷纳、西蒙·巴兹（Simon Baz）、杰西卡·克鲁兹（Jessica Cruz）。鉴于电影开场前的 DC 漫画宣传影像中这六人里最晚加入军团的杰西卡都被放在了图中，所以很难确定 2020 年上映的《绿灯军团》究竟会以谁作为切入点来讲故事。

●电影的反派——荒原狼（Steppenwolf）

荒原狼是天启星的霸主达克赛德的的叔叔，即天启星前任君主由迦可汗的弟弟。在达克赛德杀父继位之后他也仍是达克赛德的得力手下。

重启前的正义联盟成员相关漫画里荒原狼存在感低得可怜，这个时期的他主要活跃在《新神》等刊物中，在超人和蝙蝠侠各自的 TV 动画里虽然均有出场，不过毫不起眼。重启至“新 52”之后荒原狼的造型大改，他首次登场于《地球 2》，这个宇宙受到了天启星的攻击，当时的超人和神奇女侠受到荒原狼率领的军队而命丧于他的巨斧之下。他在“新 52”最后的大事件“达克赛德战争”中活到了最后，与大芭达达成交易，协助正联等人共同对抗格蕾尔，并且平安返回了天启星。

虽然《正义联盟》电影的翻译叫人捉急（达克赛德翻成了黑暗君主、新神翻成了新的神明等等），不过还是能从荒原狼那有些中二的自言自语中获得一些信息量。在电影里，荒原狼是渴望成为新神的天启星统治集团成员之一，但是由于五千年前远古战争的失利而让他渴望卷土重来，获得能够成为新神的荣耀。这里算是与漫画有着极大的不同，漫画设定里，荒原狼从一开始便是新神的成员，在《地球 2》连载中攻下地球 2 的荒原狼还是他本体的投影。



“新 52”时期的荒原狼

这里就得说一下DC漫画中新神的设定，天启星和与他们相对的存在新创世星是独立于多元宇宙之外的第四世界存在，他们不像超级英雄和其他反派一样以不同的形态存在于每一个宇宙中，他们的存在是独一无二的，而两颗星球上的新神族能够将他们的力量投影放入多元宇宙之中，与各个星球进行交流或者是发起进攻。

电影的最后荒原狼和类魔们一起消失在了爆音通道中，不过电影上映后有传言称，在原定的结局里其实是有荒原狼被爆音通道传送回天启星之后的剧情的，被送回天启星的荒原狼最后命丧于达克赛德的欧米伽光线之下。

达克赛德的伏笔其实早已在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中埋下，蝙蝠侠噩梦中在高处看向城市时地上所画的符号便是象征着达克赛德的“Ω”，包括这次荒原狼的登场在内，都被粉丝们视为日后正联对抗达克赛德的伏笔。

这部电影的故事流程其实和“新52”的《正义联盟》第一卷有着数不尽的相似之处：开头的蝙蝠侠与类魔缠打、钢骨的首次亮相、蝙蝠侠在邀请海王加入时提到的“燃烧的海面”、来自天启星的反派和类魔一起被爆音通道送回它们原本的星球。只不过“新52”《正义联盟》最开始的反派是达克赛德的力量投影而并非荒原狼，也许是编剧觉得太早让达克赛德露面的话又要解释复杂的新神设定，便干脆把“达克赛德精英会”（由达克赛德旗下的精英干部们组成的反派集团）的干部之一拿来作为大反派以更加方便故事的展开。

●片尾的彩蛋

不知道是不是由于换了导演的缘故，扎克·施耐德一贯的“片后没彩蛋，惊喜片中找”风格到了乔斯·韦登手上也终究逃不过要给片尾留彩蛋的套路，而且还是两个彩蛋。第一个彩蛋的超人与闪电侠赛跑很单纯的就是留给漫画粉丝们的福利，至于谁输谁赢，鉴于巴里目前还是个超级英雄新人，所以很难得出结论。

而第二个彩蛋便是真正的惊喜，莱克斯·卢瑟（Lex Luthor）与DC宇宙最强的雇佣兵——“丧钟”（Deathstroke）斯莱德·威尔逊（Slade Wilson）正式亮相。虽然在电影宣传早期，也就是扎克·施耐德尚未退出执导工作之前，细心的网友就已经从他在社交平台上发的分镜稿中解析出了丧钟的造型，不过后来随着导演的更替以及”杰西·艾森伯格（卢瑟的演员）的戏份已经全部被删减”等流言层出不穷，直到上映前，认为两个彩蛋里其中一个是与绿灯侠有关的几率都要高于能看到丧钟与卢瑟的几率。

从卢瑟最后的台词不难判断，随着正义联盟的建立，反派也将组建起属于自己的联盟，这样的联盟在动画和漫画里也曾出现过，不过要说起由卢瑟主导的组织里最有名的一个，那估计还得是末日军团（Legion of Doom）吧。末日军团又称毁灭军团，首次登场于1978年的动画剧集《Challenge of the Super Friends》，成员包括有莱克斯·卢瑟、黑蝠鲼（Black Manta）、比扎罗（Bizarro）、冷冻队长（Captain Cold）、豹女（Cheetah）、巨化女（Giganta）、大猩猩格鲁德（Gorilla Grodd）、塞尼斯托（Sinestro）等。此后在不同的TV动画和动画电影里成员构成都有些变化，所以日后在电影中登场的末日军团与在动画里所看到的末日军团成员有差别也不足为奇。如果想要进一步了解末日军团的话，可以考虑去看看《正义联盟》TV动画第五季。

还有一个细节也许有部分观众已经注意到了，在阿克汉姆监狱中代替卢瑟待在牢房里的那个不知道是不是无辜的可怜男人转过头来时一直发出着怪笑，那模样简直就像是吸了笑气一般——没错，说的就是小丑（Joker）最爱用的坑人手段。从这个细节上也让人不由得怀疑起小丑也加入了这个军团……只不过把这个坑人害己的家伙收到队伍中对于末日军团来说是福还是祸，就只能期待一下日后电影编剧的节操了。

情报瞭望塔

闪电快报

●根据漫威影业的总裁透露，《复仇者联盟 4》的正式片名将会在 2018 年 5 月 4 日上映的《复仇者联盟 3 无限战争》之后透露，有可能会是在片尾彩蛋里，有可能会是在电影上映后。

● DC 漫画将于明年 2 月推出共 6 期的"海后"湄拉个人刊，编剧 Dan Abnett，画师 Lan Medina。在前段时间的《正义联盟》漫画连载里，因为"海王"亚瑟生死不明，湄拉就曾替他加入了正义联盟里。

●根据《综艺》杂志的消息，著名男星裘德·洛将会参演漫威明年的女超级英雄主题影片《惊奇队长》，扮演迈威尔（Mar-Vell），作为某种程度上的导师，指引主角惊奇队长掌握她的新能力。尽管报导当中没有提及，但在漫画设定当中，迈威尔就是首任惊奇队长，现任惊奇队长卡萝尔·丹佛斯（即电影版的主角）严格来算是第七任惊奇队长。

●漫威在 11 月 22 日放出了超级英雄琴·格雷回归的预告视频，她将在 12 月中于分成五部分的连载《凤凰涅槃》（PHOENIX RESURRECTION）中复活归来。（注：目前漫威连载当中出现的琴·格雷是从过去穿越到现代时间线的青年版，而即将复活的是已经长大成人的琴·格雷）

●正在播映多个超级英雄电视剧的 CW 电视网在 11 月 27-28 日播放了让这些节目进行交叉剧情的大事件"地球 X 的危机"（Crisis On Earth X），来自被纳粹统治的地球 X 的反派入侵到英雄们所在的一号地球（Earth One），引发了一场大战。这是 CW 目前进行过规模最大的超级英雄电视剧交叉剧情，CW 甚至为此制作了一张特殊海报，使用了 DC 漫画在处于白银时代时（1950~1970 年代）出版的交叉剧情漫画的封面风格。

●由查宁·塔图姆主演，但是拍摄进度一直好事多磨的 X 战警题材电影《牌皇》（GAMBIT）最近终于有了新消息，本片选择了丽兹·凯普兰作为本片的女主角，但并没有公布角色的详情。丽兹·凯普兰参演过不少美剧和电影，近年最出名的作品有电视剧《性爱大师》和电影《惊天魔盗团 2》。

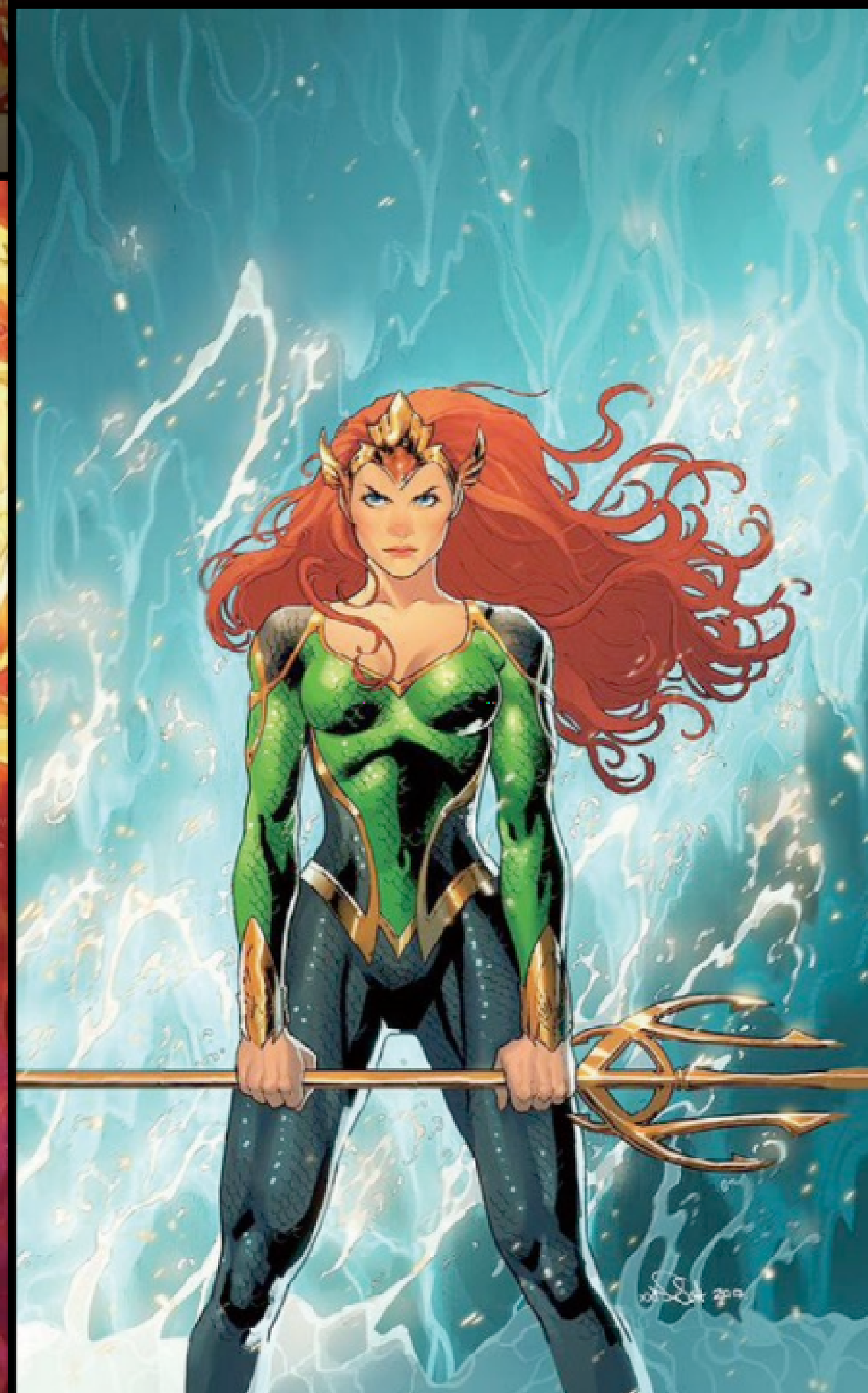
●根据《洛杉矶时报》消息，已经出演过《超人 钢铁之躯》、《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》和《正义联盟》的亨利·卡维尔已经再度签约扮演超人，这意味着华纳有可能会再推出一部以超人为主角的影片。

●电影《沙赞！》（SHAZAM!）的主角选角已确定。扮演主角比利·巴特森的是出演过迪士尼电视剧《安迪·麦克》的小演员阿舍·安吉尔（Asher Angel），而扮演比利变身后的神奇队长的是参演过"《雷神》系列"电影的男星扎克瑞·莱维（Zachary Levi）。



《沙赞！》的导演大卫·桑伯格在个人 SNS 上公开比利选角公布的消息。









本期推荐美漫

●《黑暗之夜 金属》（Dark Nights: Metal）

由斯科特·施耐德（Scott Snyder）一手主导的大事件是DC下半年的重头戏之一，故事的规模跳出了目前的多元宇宙，为DC引入了黑暗多元宇宙的设定，而当中涉及到的事件不仅仅有“新52”时期的《蝙蝠侠》刊物，还有“闪点”前的“最终危机”、“布鲁斯韦恩归来”等剧情。作为导入篇的《黑暗之昼》（Dark Days）里更是进一步推进了“重生”的进程——将重启前的“无限地球危机”和“无限危机”再次引入了当前宇宙的历史中。

在《黑暗之昼》里，蝙蝠侠预感到了黑暗之中将有敌人来犯，为了寻找敌人的真面目而暗中寻找着线索打探它们的真面目和应对方法，还组建了“局外人”（Outsiders）来作为自己的助力。但是道高一尺魔高一丈，藏身于黑暗之中的巴巴托斯(Barbatos)早已在主世界里拥有自己的协助者和追随者，哪怕蝙蝠侠使出浑身解数，甚至是拿出了尚是婴儿的达克赛德都无法阻挡巴巴托斯与黑暗多元宇宙的蝙蝠侠们来袭。

这个大事件的看点除了起源故事各异的蝙蝠侠之外，还有在主线故事中与“闪点”前相关的设定与久未登场的角色们。这次事件将会给主世界带来怎样的影响，就让我们拭目以待吧。



黑暗多元宇宙的蝙蝠侠们，从左到右依次为溺亡怨魂（The Drowned）、蹂躏者（The Devastator）、无悯铁腕（The Merciless）、狂笑之蝠（The Batman Who Laughs）、杀戮机器（The Murder Machine）、红死魔（The Red Death）、破晓诡灯（The Dawnbreaker）。背后的巨影为本次大事件的最终敌人巴巴托斯。



在黑暗多元宇宙的侵攻结束后将会开始活跃的新老面孔。



●《漫威传承》系列（Marvel Legacy）

这可能是目前阶段漫威作品里最有趣的一个系列，它并不是某个单独的连载，但也不同于一般的大事件，而是一条游走于不同连载之下的暗线。

《漫威传承》的起始可以追溯到人类最原始的时代，那时候还是一位仙宫人勇士的奥丁联合了那个时代的凤凰、铁拳、黑豹、奇异博士、星标和鬼灵骑士，击败了一个入侵地球的天神组成员，但却没有办法将其彻底毁灭，只能让其深埋地下。

几万年后的如今，曾经联手的同盟已经被遗忘，属于不同成员的力量也找到了各自的继承者，而被深埋已久的天神，却又引诱着人类考古学家将其重新发掘，并且和邪神洛基产生了联系。

但这个故事的主线，其实还不如其他引出的故事线抓眼球，例如在故事最末尾，死了好一段时间的金刚狼又再次回归，分崩离析了很久的神奇四侠似乎又有了重新齐聚的可能性，当然还有昏迷了许久的托尼·斯塔克也终于醒来等等，从整个故事线的架构看来，《漫威传承》的核心意义，其实是在于复古，让那些被暂时架空在之前的故事线之外的英雄们，又有了展现他们能力和性格的舞台，到底那些曾经在故事线里因为种种原因而变得面目全非的英雄们（例如雷神、美国队长和钢铁侠）是否还有机会回归到他们最原初而经典的样子？我们拭目以待。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★一年一度的UCG游戏大赏开幕啦！这次大赏的流程和以往不太一样，入选游戏名单不再由编辑指定，而是邀请全国玩家一起来“海选”。由于2018年春节在2月份，因此在春节前大家就能看到结果。除了玩家选择奖外，编辑选择奖同样保留，当然还有大量奖品等着你来拿。具体请关注封底的大赏广告，请不要忘记前往游戏时光网站投票哦！

★上期“读编往来”说了明年要涨价的事情，结果不出意外地引发了讨论。一些读者表示了自己的不满。这里我们就不说“大部分读者表示可以接受”这样的套话了，只是迫于生存的压力，我们不得不这么做。同时我们也希望通过改版和赠品来提高大家的满意度。2018年，请大家期待UCG的变化。



Email 老索：以前都是买实体游戏盘的，最近发疯似的预购了好几个数字版游戏，所以想请教一下，预购的数字游戏要是遇到了厂商跳票的问题怎么办？我觉得要是看到自己天天期待的游戏防不胜防地跳票后我会暴跳如雷哭天喊地骂骂咧咧的，那个时候会有退款通道吗？不过，我是非常不希望会这样的，没有《MHW》和《358》玩要死了……



宇宙人：如果跳票的话，预购的游戏自然也是跟着跳票啦。一般来说主机的卖场是没有退款渠道的，包括预购也是，购买的时候商店页面一般都有明确的提示。如果真的因为延期跳票想退的话，可能你得发邮件给客服，至于能不能成功退款，这个我只能说句抱歉，我也没试过。所以预购的时候，最好还是想清楚吧。一般来说如果不是为了什么预购特典的话，游戏发售后再买也是完全没问题的。



Email 手巾高虎：各位编辑们吼（好），我有几个问题想问一问。

1.UCG的某宝官方商店里卖的东西，尤其是各类周边，会不会因为一些原因而下架？（售罄除外）

2.UCG一般都会给哪些游戏展做特刊（如E3展），哪些是会有相关报道但不一定做特刊的？



纱迦：关于第1点，如果确实有某样东西因政策改变而变得无法出售，那下架肯定是无法避免；至于第2点，如今UCG每年固定会有2本展会特刊，分别是6月的E3和9月的TGS，这两个展会也是目前国际上最著名的两个展会。其他展会如科隆游戏展、香港电玩节、台北游戏展都不会制作特刊。我们也在积极开拓新的视角，例如本期就有韩国游戏展的报道。最后补充一句，UCG每年会有一本暑期特刊，如果时间合适的话当期会有ChinaJoy的报道，不过可不是因为它才做特刊的哦。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



编|辑|部
游戏风向标

索尼克 力量 | 3人



这通关速度都比得上索尼克的速度了。

——3个小时通关后怀疑自己是不是下了试玩版的乌冬。

精灵宝可梦 究极之日/究极之月 | 3人



明明和NPC训练家们拉开了10级的差距，怎么还是没有碾压的爽快感？

——玩《宝可梦》习惯于在一周目流程用等级碾压但在此作中经常被NPC教做人的马修。

星球大战 战争前线Ⅱ | 3人



"爵爷，你是要命还是要逼格啊，麻烦走路快点行不！"

"绝地武士没逼格和咸鱼有什么分别？"

[黑武士已被击败]

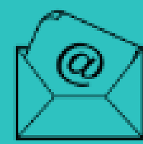
——辛苦凑足共和币解锁黑武士然后在网战中被对方普通士兵风筝死的稀饭当时的内心对话。

动物之森 口袋营地 | 4人



一件家具2、3千块，一个手包卖1万，真是现实的缩影。

——八重樱深感自己玩个手游都要遭到来自现实的打击。



Email 4587：首先说一个能让你们高兴的事儿，可以接受涨价，只要不过分（杂志如果变得像专辑那样也没问题），但是希望是在内容更加充实使用的基础上。如果把一本杂志比作西餐的话，那么我觉得攻略就是主菜。如果页数能够增加的话希望在不过分影响其他内容的情况下主菜越丰盛越好。数量和深度两方都很重要。像《神秘海域》、《超级马里奥》这些游戏的完全攻略一定要有，《命运石之门》这种只要奖杯攻略就好的攻略每期也要越多越好（每期怎么也要有5篇或更多吧，按照专辑的厚度我觉得每期有5篇两页左右的奖杯攻略应该不过分吧）。"深度视界"希望还能加强。专业的视角深度的文章就像价格不菲的红酒一样能提升整本杂志的品味。

感觉杂志最近似乎不大重视奖品。虽然说能有机会得到一些限定版的周边很不错，但是如果能像《掌机王SP》那样送游戏的话就更好了。将一部分写过攻略的游戏作为奖品送给读者不仅能最大限度发挥游戏的价值让更多人体会到游戏的乐趣，而且还能吸引更多的新渡镇和回头客吧～毕竟美味的甜品是完美的一餐必不可少的。

另外，希望"黄金眼"能更多的写一些不那么受人瞩目的游戏的评论，毕竟像《FIFA》、《DQ》这些游戏你一个字不说也不会少卖一份的，不如留给那些有特点或令人惊喜的作品。比如发售表中日本一的《四骑姬教导谭》，如果能看到对于这种游戏的感想我想对读者的帮助应该大得多吧。



感谢这位读者对我们的厚爱。攻略作为咱们的主菜，各小编都非常的重视。但毕竟人手和页数有限，没办法说将同一时期大众或者小众的游戏全部呈现给大家。当然我们会尽可能地为各位呈现更多好游戏的好攻略。再隔一段时间后UCG将会再次迎来改版，届时我们会认真考虑大家对各栏目所提意见的可行性，还请大家多多支持并期待吧！



Email 茅十六：亲爱的编辑们，我是一位PC玩家。但是由于市面上在PC平台方面，没有特别好的杂志去介绍、讲解以及分析游戏这方面，所以我一直选择着《游戏机实用技术》这本杂志来了解这方面的信息。这次话题涉及到2018年杂志布局的改动建议，我想说的一点就是能不能在游戏发布和游戏介绍的时候把是否有PC版和PC版的价格也印上去呢？毕竟在我周围也有一些同学挺在乎这方面的，而且希望"蒸汽时代"的栏目不要倒掉。我有一个小求助希望各位能帮助我一下，就是在现在都是数字版的时代，我是一个比较爱收藏的人，特别钟爱实体版和以前的老游戏，希望哪个编辑认识买PC实体游戏的店铺可以推荐一下，谢谢。



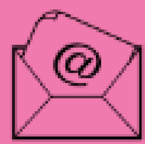
在游戏信息栏不加入PC版的一个很主要的原因是：PC的售卖渠道实在是太多了。G胖的Steam、EA的Origin、育碧的Uplay、波兰人的GOG……每个商店从能够买到的游戏到价格都完全不同，最典型的例子就是最近的黑五打折，同一个游戏在不同平台下的打折力度是不一样的。但还是可以考虑在"蒸汽时代"栏目加入价格介绍。至于PC实体版的购买渠道，作为主机游戏杂志我们也不好推荐什么店铺。但PC游戏在销售渠道上实际上比家用机还要早一步步入数字版，毕竟PC游戏市场萎缩是个不争的事实。不过话说回来，虽然我还是喜欢收藏主机游戏的实体版，但与其同时我看着Steam的游戏库那几百个（没来得及玩的）游戏时，感觉还是挺爽的。



Email 超人：转眼又是一个双十一，看UCG商城并没跟着凑热闹，又成功阻止了我的一次剁手！



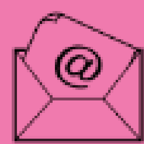
我才不会说明是因为这次双十一的折扣算法太复杂，编辑部临到当天也没搞懂才不得不放弃的呢哼！



Email Alfred511：我买了个国产的X360架构手柄（因为没钱入信仰），想适应下手柄的操作，然后我就发现我不适应用摇杆控制视角。总是感觉没有电脑上用键鼠的掌握感，视角轻飘飘的（不知道是不是这个摇杆阻尼太小了），而且我总是会把摇杆推到底，结果调太高灵敏度就调不准方向，太低转向又很难受。《黑魂》砍个灰古达还行，FPS基本就废了。现在基本就只敢在《海王星》上调高灵敏度……小编有什么办法可以缓解缓解这种情况啊？



我在买XOne手柄之前也有一个国产某通的手柄，从使用体验上来说确实和XOne手柄有明显的差距，主要就是按键手感和你提到的摇杆阻尼上。其实说实话国产手柄发展到现在已经能够满足玩家的基本游戏需求了，我个人是十分不推荐用手柄来玩FPS之类的高精度操作的游戏，尤其是PC平台上的多人FPS，要强行想用得爽的话只能上精英手柄了（不过那价格啧啧啧）。所以这位同学如果你只是想要适应手柄操作的话那么玩一些动作类游戏就好了，在动作游戏这一块只要不是太过于硬核向（Steam上的一票独立游戏），国产手柄使用起来完全能够胜任，毕竟去年我就是用国产手柄打通的《ORI》……



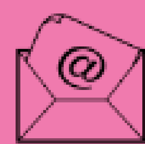
Email 张易雄：关于2018年改版，想到一点。UCG每年大概有两次游戏秘籍专栏，我觉得可以稍微关注下热门游戏后续补丁更新的情况，比如最初UCG做攻略时候是1.03版本。半年后做秘籍专栏时候，已经是1.12版本了，后续版本有什么使得攻关或者奖杯更容易或者更难的变更吗？哪些之前可以利用来速通或者取巧的良性BUG被封堵了呢？类似这样的，可以关注下。



张易雄读者又给我们提了个好建议，在主机游戏秘籍不太盛行的今天，其实这个对后续补丁更新的跟进也是一个不错的关注点。



的确是这样，不过实际上能不能实行，可能还得再研究研究，因为一般特别流行的良性BUG会被厂商在很短的时间内修复掉，而很多游戏的后续版本更新——尤其是到了双位数的版本更新基本上不会再涉及很严重的BUG修正，都是一些无关痛痒的小修小补，所以尽管读者大人的建议绝对是正确的，但到时候是不是真的有那么多内容可以一一写出来，还得打个问号，大家可以不妨谨慎期待一下我们今年合刊会不会有相关的内容。



Email 刘占堃：最近《超级马里奥 奥德赛》发售，小弟颇为心动，想购入Switch一台，但有个问题经多方咨询&查询无果，故冒昧前来打扰。小弟想同时购买一张《塞尔达传说 旷野之息》，但是困惑的是如果日后出中文版了，那么我的这张能更新中文吗？还是需要重新购入？



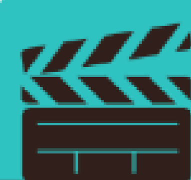
任天堂已经表示，中文版是会以更新补丁的形式推出的，因此请放心的大胆购入吧！



Email 冰咖啡奶茶：很早之前开始玩《动物之森》时就觉得这游戏很适合出手游版，等了这么久老任终于也算是开了窍，但这个手游版，怎么说呢？玩起来和想象中的感觉不太一样？大概是多了点功利性？以前玩掌机版，更多的精力是在布置房间和赚钱上，而手机版，则是想尽各种办法骗小动物好感度。说来真是惭愧啊……但一想到莫名其妙就背上了高额的房贷，我就只能继续“心狠手辣”了。



水无月：正好手游版我也有在玩，感觉的确是和想象的有所出入，功利性更强这应该是玩过手游版的玩家都会有的感受，整体内容也显得有点单调，动物们的台词和性格也没有掌机版那么丰富，玩家们的最主要工作就是盯好小动物们的刷新时间，定时上线刷素材给小动物提升好感，游戏场景被分割成了多个区域之后也没有原来掌机版闲逛村子的悠然自得的休闲感了，感觉像是成为了一个机械性的作业游戏（汗）。至于那个莫名其妙的房贷（应该是房车贷），在微博上也被无数玩家吐槽过，着实是有点坑人。不过既然是手游，也就意味着有着今后逐步通过更新来完善游戏机制和丰富玩法的可能，在这点上我对老任还是抱有信心的。



UCG 观影团

正义联盟





水无月：虽然还是要赞一赞盖尔加朵的美颜，其实这部片观感还是挺微妙的，作为一部超级英雄爆米花片，故事的前后逻辑和战斗的刻画其实都没有达到预期，片子整体的节奏也有点奇怪，荒原狼作为大反派的表现着实让人有点失望，我有种“仅仅就这样？”的感觉。悄悄说句，作为一个并非是超级英雄电影爱好者的观众，其实这还是我第一次在银幕上看到蝙蝠侠（汗），看完后的第一感受就是“原来蝙蝠侠的战斗力是这些超级英雄里最弱的一个”，不过……他有钱啊（远目）。



北山杉：作为一个对 DC 不怎么了解的人来说，去看本片主要就是为了欣赏神奇女侠和她的五个保镖的肉体（划掉），所以设定上的东西就不吐槽了。然而单从一部超级英雄电影来说，本片显然也不是一个合格的爆米花片。“剧情全靠一刀切，超级英雄轮流走过场”这种模式就连隔壁的妇联也已经改进了许多，更别提那个弱得已经不能再弱的 BOSS 了，观影的时候我就已经能够想象得到导演的内心 OS：“你们（各路粉丝）尽管数帧数，不是一样的算我输！”所以将它理解成一部粉丝向作品不就好了嘛。



稀饭：因为本身期待值蛮低的，所以对于这部电影虽然没有什么惊喜，但也没觉得烂到无可救药的地步，只是觉得无论编剧是谁，麻烦改改写台词的风格，各种很尴尬的对话层出不穷，什么路易斯跟超人说“你身上味道真好闻。”然后超人很恋爱中的小男生似地回一句“难道我以前不好闻吗？”就算了，结果这对话竟然就这么中断了，我感觉自己尴尬癌都要扩散到灵魂深处了！



秋沙雨：因为我就是因为前作《BVS》开始对美漫感兴趣的，所以尤其期待这次的《正义联盟》，虽然宣传期就听闻了换导演和补拍的消息，不过华纳当时就安抚说只是补一些文戏所以我也没多大担忧，结果就是——这根本就不是补拍而是重拍吧？！电影的几个预告片我反复观看的频率已经快赶上《传说》新作发售前看 PV 的频率了，结果预告片将近三分之一的内容是没有出现在电影里，三分之一的内容遭到了挪移和篡改……华纳你们快住手啊就连 BNEI 都不敢这么玩的好吗？！

至于观感，我原本是期待着会有类似《BVS》的氛围和徐徐图之的故事节奏，结果最后仅有开头的《Everybody Knows》和亚马逊大战能看出感觉来。其余时间包括各种文戏都让我内心毫无波动，甚至有好几幕女性角色的情节和对话都让我气不打一处来，就和这两年看一部改编动画时同样的感觉：你们怎么会让她们这么做？甚至可以毫不夸张地说：在《正联》里我看到神奇女侠的裙底的次数比去年《BVS》和今年《神奇女侠》两部电影里看到过的次数还要多，但是这根本叫人无法兴奋起来，看着这种“福利”还不如去看亚马逊小姐姐们的腹肌……

不谈剧情的话最兴奋的点还是过去大战里的绿灯侠登场以及丧钟的露脸，离开影院前被丧钟帅到导致回宿舍的路上一路都在傻笑。



三日月：我对《正义联盟》的品质是没多少期待的，毕竟我觉得这种大混战电影至少需要一两个个人电影来丰满一下片中主要角色，这样看起来才会让观众有代入感，而不会让非原作党看得云里雾去。结果我发现这种担心完全是多余的，因为别说角色塑造了，电影本身连故事没说好。海王这个角色的存在感非常薄弱，要不是母盒放在他老家，可能直接删掉戏份电影看起来都毫无违和。闪电侠的塑造也是过度刻意，明显就是以隔壁漫威某个小虫作为模板弄出来的。但彩蛋很好，非常赞。总体来说就是彩蛋 8 分电影 6 分合起来 7 分。



梦叶：虽然不是什么 DC 家真粉，但起码相关的电影作品也是一路追过来的。观影前就已经听闻了真爱粉们的各种负面评价，所以本身的期待值也没有调的太高，观影结束的第一感觉也还不错，但回想一下的话基本也就停留在不错的水平了。与之前的《神奇女侠》一样，整部影片除了特效以外，其他方面就像是儿时的英雄动画内容，并没有出现意外深刻或者升华高度的内含，总之就是属于那种不带脑子会意外好看的片。



余烬：虽说不是超级英雄题材电影的忠实粉丝，但对于这种各大英雄集结的电影依然是充满期待，毕竟这种“联盟”几年才碰的见一部。即便我没怎么看过各英雄本身的电影，我依然能对本作各人物的关系有所理解。但不解的是，超人为什么这么强？！其他几大英雄联手也未能将 BOSS 擒住，超人一出场就直接将其 KO！如果超人能和绿巨人打一场，真想知道他两到底谁更强。



纱迦：第一次看的时候感觉不错，第二次看的时候就发现问题不少。节奏是最大问题，因为海王、钢骨、闪电侠没有专门电影，本片不得不辟出时间来交代他们的来历，从而导致前段的节奏十分拖沓。而后半的打戏由于 BOSS 是个纯物理系的，被超人完克，因此说不出精彩。看完全片不得不感叹俄罗斯人无愧战斗民族之名，被类魔包围也毫无恐惧感，难怪能够在反派大本营中生存下来。



德尼：又一次对 DC 的超级英雄电影失望了，甚至于我觉得此前对于《蝙蝠侠大战超人》的评价是不是过于严苛了一些。如果说《正义联盟》前后段的风格差异和粗糙的剪辑手法尚且可以归咎于更换导演所致，但是剧情逻辑上的硬伤实在令人无法容忍。我觉得 DC 和华纳真的应该好好的请个靠谱的编剧，虽然说此类电影并不十分倚重剧情，但最基本的合理性以及调动观众情感上的循序渐进还是非常必要的。说点题外话，回想起来好像今年所有的集体观影活动看的作品，我都没法给出非常正面的评价。果然一部电影想要拍得既出色又符合大众口味，才是最难的。



八重樱：我本人并不是 DC 粉，甚至不是超级英雄粉，这种题材的电影我就是看个热闹，所以一刷的时候感觉还不错，至少在娱乐性方面做得还挺足的。但也有一些疑惑，比如电影中为何某些桥段的镜头运用得非常奢侈，但大多数时候又显得很平庸。直到我得知这电影中途换了一次导演，这个疑惑终于得到了解答。二刷《正义联盟》发现了片子的更多问题，剧情上的 BUG、剪辑的不连贯等等，虽然可能并不影响观影体验，但看完之后能回味的桥段也并没有多少。不过这片子吧，冲着盖尔加朵的盛世美颜也是值得再刷一遍的！

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

Email Pray for Ironi：求小编安利“《最终幻想》系列”最适合新人入坑的一作，或是“《FF》系列”的集大成之作：萌新面对着多达十五部的正传作+不知道还有多少的外传作时，感到一脸懵逼，并回想起了当初自己玩《索尼克世代》入坑“《索尼克》系列”还在日后成为系列死忠粉的经历……（作为一名非常吃安利+对 FF 系列非常感兴趣的玩家，看到上回八老师写的软文，尤其是还看到了冈崎朋也+折棒太郎本命动漫声优和无量塔姬子的声优时，已经下定决心入坑 FF14……直到我发现我无法解决跨国向 SE 支付+找不到加速器和能让我回想起当初肝《王国之心 358/2 天》在后期阶段包括用完极限技在内的所有手段用尽都肝不过普通难度关底 BOSS 而因此弃坑在 26X 天的痛苦回忆的极限技设定时，我默默地把入坑 FF14 的决心给敲碎了……目前正尝试攻关可以让人感慨神作永远都是神作的《FF7》中。

八重樱：这个问题还真是难住我了，毕竟《最终幻想》这个系列出到现在这么多作，每作之间的风格变化都蛮大的，不知道读者大人的口味的话也很难有针对性的推荐呀 orz。从我个人角度来说肯定是首推《FF7》和《FF3》的，前者剧情非常棒，后者的职业系统在当年曾震撼到了我。不过这两部作品的画面嘛，可能现在的玩家已经比较难接受了……那就只好推荐《最终幻想零式》了，剧情、系统、音乐都非常不错，PS4 上还有 HD 版！至于《FF14》嘛，为何不考虑来玩国服呢？去国际服玩，又要买客户端，又要买月卡和加速，成本很高哦～

Email 冰之天使：最近玩游戏遇到问题了。平时都玩一些无脑刷的游戏不怎么在意语言问题，这段时间买了《女神异闻录 5》填坑，作为炎黄子孙，当然要买中文！（某朋友：就会装，看不懂就看不懂嘛）问题来了，碰到回答选项的时候肯定是查攻略啦。翻开往期的攻略，懵逼了，片假名？！一个汉字都没有？然后上网搜，清一色片假名……那还怎么搞啊？

嘟尼：由于《女神异闻录 5》中文版推出时间相较日版晚了半年左右，因此 UCG 上首先刊登的是日文版攻略，而中文版的攻略则刊登于《女神异闻录 灵魂全书》这本专辑上，收录内容比日本版攻略更为详尽完善，相信能够为你提供更好的帮助。

Email 包子：在看近几期《游戏机实用技术》杂志，发现一个小细节：427 期上索尼互动娱乐总裁安德鲁·豪斯代表官方表达 PSV 相比智能手机就是个鸡肋的观点。到了 428 期，公司就发布公告，安德鲁·豪斯因个人原因卸任 SIE 社长、SIE 全球总裁、索尼集团执行副社长。怕不是说了不该说的大实话，抑或只是我的胡思乱想罢了。（露出一个深不可测的微笑）

大等星：安德鲁·豪斯虽然卸任了 SIE 的社长，但可不是被炒鱿鱼，而是荣升成了 SIE 会长。不过名义上官职更大，但手上的权利就反而更小了。的确，当年平井一夫引以为豪的 PSV 在安德鲁·豪斯的带领下，在欧美并不算成功，早前还能甩锅给移动平台的冲击，如今 NS 大获好评是怎么也卸不下这口锅了。

Email Heaven：第一次给编辑部来信，首先预祝贵刊创刊 20 周年，第二不知道众小编有没有遇到过在主机上玩的特别难的游戏在 PC 端上比较简单（没错，我说的就是《邪恶深处 2》的经典模式，主机卡了 20 几次，换 Steam 上却觉得异常简单），如果有，希望能和大家分享一下。

大等星：其实这个应该算是键鼠比手柄操作起来更简单吧，毕竟对于《邪恶深处》这类较为笨重的第三人称射击游戏，无论是在瞄准还是转身上键鼠都比手柄好用太多了，类似的游戏也有很多，例如与其相似的“《生化危机》系列”，而主视角射击游戏键鼠的优势更是手柄无法匹敌的。当然反过来的情况也有很多，以动作游戏居多，毕竟键盘仅能 45° 的方式向 8 个方向移动，摇杆则要灵活许多，按键排列也不会另玩家手忙脚乱，例如近期的《刺客信条 起源》，还有根本就不支持鼠标的《仁王》（11 月 30 日更新后已经支持鼠标），两种游玩方式只要习惯以后都不会造成太大的差距。

杀姬：差距大不大得看游戏，当你试过用手柄去和键鼠玩家在《守望先锋》中对抗时，就知道什么叫差距了，不过《FF14》没啥差距，除了奶。

本期奖品



大奖：育碧急救包样式移动电源1 个
EA 简易布袋1 个（2 名）

问卷调查

2018 年即将到来，你对新一年的 UCG 内容有何意见和建议？欢迎在此提出！

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 12 月 27 日，以发件日为准。

426 期奖品

《马里奥 + 疯兔 王国之战》粘土 1 个

季洋	北京市

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

杀生丸	上海
包子	912997365@qq.com
Li, Duke	Duke.Li@sony.com
XINSHUI	18029536066@163.com
零	k009725lly@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★编辑部那台当年领先业界的 FULL HD 电视，最近被换成了一台支持 4K+HDR 的全新电视，让“寝室党”们也见识到了 Xbox One X 的真实力量。不过大家看过之后虽然都十分赞叹，但还是坚持在显示器上打游戏，导致新电视大部分时间都闲置。看来比起画面，编辑部的大家更看重的还是游戏性。

★周末陪 LP 大人去香港参加她喜爱的某影星最新电影在港的首映式，结果赶到现场我被吓了一跳：只见各国粉丝齐聚一堂，观影人数简直爆炸。单从首映式来看，这片票房秒杀《正义联盟》10 倍不是问题。比较尴尬的是现场粉丝几乎全是女性，直到电影进场我才看到两位男士。虽然隔得很远，但我们眼神交流的一刹那，都读懂了大家此刻的感受。

★给大家说个段子：《COD 二战》多人对战的战争模式里有一关是诺曼底战役中有名的奥马哈海滩，一开始攻方会随着很多 NPC 一起抢滩登陆。理论上在守方眼中 NPC 和玩家的外观是一样的，结果我连着冲了好几次都被守方准确认出并打死，也不知道为什么运气这么背。等我过关后调整配置时才反应过来：诺曼底哪来的女兵！

本期个人签名

想我家正宗日本拉面店就这么难！

三味线



◆《异度神剑 2》已经被朋友们鼓吹上天，虽然本人未曾玩过初代，不过这次确实被撩得厉害……对，女主可以变身这点确实很棒（萌豚本质暴露），总而言之先预订一张再说吧！

◆广东天气瞬间转冷，近日家中临时有事要回去一趟，被迫连夜坐了 10 个小时的硬座火车，冷成冰棍。途中有一段时间实在是冷抖到不行，于是便从座位上方的置物架中取下背包紧抱在胸前，至于包中都装了些什么？让我告诉你答案吧——只有一台棱角分明、毫无御寒功能的 PS4，简直悲惨。

◆从小一起长大的堂哥终于迈入了婚姻的殿堂，在电话中聊起此事时，心中无限感慨，没想到同辈亲人结婚居然是如此奇妙的一种感觉，这简直相当于有个和你关系特好，经常一起搞事情的老友突然和你告别，说他要出一趟远门，而且不会再回来。而你张了张嘴，除了一句“祝君走好”别无他词。

本期个人签名

您的双十一快递到了！我看了看日期。

六等星



┣花钱这种事情一旦下手了就停不下来，10 月底的《刺客信条 起源》收了一套限定版后，近期还拍了一套美版限定的铁盒套装。再加上双 11 的消费以及为了《XB2》买的马里奥同捆 NS……有人帮我测试一下花呗的帮好友还钱新功能吗？

┣《生化 7》的最后一弹 DLC 马上就要出了，我也是连忙补完了本篇的白金，一口气打三周目的第一人称游戏还真有些吃不消。剧情要补完的地方还很多，伊森看上去也绝对不是什么等闲之辈，期待后续的作品能继续完善这名人物。顺带更新了那么多次，能不能修改一下通关后的宣传图，怎么还是“《NOT A HERO》2017 年春季推出”？

┣最近爆出了许多《鬼泣》新作的传闻，其中有写到战斗系统的部分，看上去似乎是准备将《DMC》那套更为简单的交替按键出招派生拿来使用，个人还是喜欢较为传统的锁定配合摇杆招式派生。但不管怎样，终于迎来了续作，我现在是什么都不想干，只想在《MHW》之后玩《鬼泣 V》。

本期个人签名

烤红薯上面还浇糖，这是要谋杀吗？



古林



●每过一段时间，我就会复习一下那些老动画片，最近主要在看年代久远的“《星界》系列”动画。原作是森冈浩之所著的大长篇 SF 小说，包含《星界的纹章》、《星界的战旗》以及《星界的断章》。虽说是个万年大坑，作品中展示的宇宙观还是让我惊叹多年。在小时候接触这部作品后，我的 SF 世界观就受到了很大的影响，由“海权”进化而成的“宇宙权”，涉及到军事、政治与经济的多个领域，相当深奥。尽管战争部分不算太多，也已经向读者展示了一个庞大的世界格局。除此之外，“浪漫到极致”的爱情部分也叫人欲罢不能，在此诚心推荐给各位读者。

●当大家翻开这期 UCG 的小编寄语，让我心心念念的《异度神剑 2》应该早已发售了吧。这段日子里，我每天都在与果汁讨论“今天 XB2 怎么还没发售”这个叫人痛心的问题，说是“度日如年”也不为过。在 JRPG 质量不断下降甚至常常跌破底线的如今，能够不抱任何担忧地等待一款质量上乘的日式 RPG，也算是一种罕见的“奢侈”了。没错，我就是个彻头彻尾的“XB 吹”，这的确是一款值得大吹特吹的游戏啊（笑）。

本期个人签名

罗曼蒂克才是科幻的真谛。

秋沙雨



☆今年里《银河护卫队 2》、《王牌特工 2 黄金圈》和《正义联盟》的这几次观影体验让我好几次对自己的审美与笑点产生了怀疑。烦恼了一个多星期之后觉得还是遵从自己的审美本能比较好。

★入冬之后不知道是不是缺乏锻炼的缘故，气温一降下来身体的各个关节就不太对劲，看样子还是高估了自己耐寒的能力，在去二刷《正联》的第二天就默默从衣柜里翻出了长袖。不过两广地区的天气也是挺魔幻的，对变天印象最深的就是高中时周末的一个下午，坐在客厅的沙发上看电视时忽然一阵冷风从窗外吹过来，从那天之后柳州便开始进入冬天。入冬之后最烦恼的还是早起的问题，今年入冬后的第二天就因为“天冷好睡觉”而来了一次五分钟之内把早上的事全做完的超高速行动，虽然最后还是迟到了。

本期个人签名

疲れたこの体だけは 今のボクを語る

胜负师



【铂】又到十二月了，若是提前总结的话，这一年算是过得波澜不惊（波 ~~ 澜 ~~），有挫折也有一些收获，鼓动风雨也揉不碎我。最后一个月了，加油！

【金】拖拖拉拉两三个月，终于把《火影风暴合集》全部搞定了，顺便还补了 4 代博人传 DLC 的几个奖杯，全 100% 时有点依依不舍，希望明年的 MOBA 火影能给我惊喜，至少目前看来有点平淡。

【银】《战场女武神 4》的公布有点意外，算是“有生之年”了，回归补代的玩法深得我心，如果还是闪电战风格，那策略性方面还是有保障的。现在的趋势是这类游戏必有中文版，说起来国内的游戏环境和 1 代刚发售那会儿可真是大不同了。

【铜】周日一天就陪儿子去了三个培训班，原本应该是四个，实在是顾不过来了。“给孩子一个轻松快乐的童年”真是一个孩子般天真的想法啊！唉……

本期个人签名

刚刚到699白金，这算是最咸鱼的半年了吧！

哪尼



◆虽然并没有在 Steam 的黑五折扣中给 G 胖送钱，不过却神使鬼差地预购了《二之国 2》的数字豪华版。系列的前几部作品都由于节奏太慢最终没能坚持下去，希望这次加强战斗的动作性后能够有所突破吧，不要再成为我庞大的烂尾 RPG 列表中添上一笔了……

◆越来越多的日本厂商开始重视 Steam 平台，以前可能只是炒一炒主机平台老游戏的冷饭，现在已经逐渐可以做到新作同步推出了，因此我的游戏购买策略也逐步转变为——跨平台 PC、独占 PS4。一方面 PC 确实能提供更好的画面和流畅度，另一方面购买的游戏也不会随着机器被一起淘汰。不过前提是在硬件上得多一些开销，若以 500 美元的价位而言，Xbox One X 的综合体验，肯定还是要超出同价位的 PC 一大截的。

本期个人签名

让双十一的账单来得再猛烈一些吧。

余烬



“人生大起大落应该就是这样一种感受吧！”这一周《FF14》的游玩给了我这样的一种感受。上周二，国服的游戏版本终于是来到了 4.05 并开放了四个高难度的零式副本。作为已经在国际服全通了四个副本且技术还不错的玩家，在国服刚开放新版本时信心满满，打通这四个副本对我来说也就是两个小时的事。但问题在于，这不是一款单人游玩的单机游戏而是需要多人合作的网络游戏，并且副本需要 8 名玩家合力挑战。从最开始的信心满满，到觉得还有时间去碰碰运气，再到现在的心如死灰，我只想高喊一句“苍天啊大地啊，给我几个好队友把最后一个副本过了吧！”有好几次都是 BOSS 血量到最后 1% 的时候狂暴灭团，这让我觉得这已经不是我和队友的问题了，这就是命，命该如此认了吧。眼看着离周二重置副本进度的时间越来越近了，然而周一还是截稿日，一首《凉凉》送给我自己。至于这事之后的进展如何，如果我下期的小编寄语再次说到这事，就说明我在最后成功过本，没说那就真是失去希望咯！

本期个人签名

这就是最后的哈利路亚Chance!

马修



◆日常关注点和圈子的问题吧。感觉小区的业主群一直是自己网络生活中非常另类的一个社交群。

◆最近狠狠地嘚瑟了一把，没有意外应该是这辈子最后一次了，毕竟岁月不饶人。

◆随着《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》的到来，本人尚未通关的《火纹 暗夜》和《火纹无双》，一起坑掉了。不过我自信以后这俩都会是必填的坑。

◆上半年老爸老妈在深圳时，因为经常一眼没看到就把模型碰掉到地上，以至于我不得不收进柜子里。如今父母离开深圳回老家半年了，我那些模型还躺柜子里呢。

◆其实这一年以来对模型的兴趣淡下来，主要原因还是喜欢的游戏忽然扎堆来了，以至于有限的休息时间都不够打游戏了。想着想着，就忽然很向往有钱有闲的日子了……

本期个人签名

貌似大多数应用软件都是越升级越糟糕。

乌冬



◆最近打《SV》总会遇到这种情况：用慢速卡组时匹配到的都是超越这种自闭卡组，结果自然是被打得怀疑人参，当受不了换成快攻卡组时，匹配到的就是控制卡组，然后继续被教做人，真是气得没脾气。

◆公司组织观影了年度大片《正义联盟》，虽说看之前就听到各种负面的声音，不过个人感觉倒没那么差，也可能是自己不了解这个系列吧，惟一的感觉就是打架除了超人外，其他人都是打酱油的。（笑）

◆某天看到电信发短信来说充值一定以上就能抽奖中话费，并且中奖率 50%，看着话费没剩多少了于是就充了，但可惜没中奖，这也算了，可结果没过几天，就收到了充一定以上直接送话费的短信……

本期个人签名

年底大作群袭来，睡眠时间急剧减少中。

昴星团



★虽然《龙珠超》一直在拖，但悟空觉醒了自在极意功后似乎又变得好看了起来，不过个人感觉目前一行人的强度已经和《GT》接不上轨了，不知道后续的故事要怎么编。在这里顺便为布尔玛的声优默哀，陪伴人生几十年的声音就这样消失了真是令人感到愤怒和惋惜。

★又到了一年一度的年底，今年有大半年都处于经济危机和忙碌之中（汗），不少游戏连买来放置的机会都没有，不过转念一想把这笔钱屯着留到1月的《MHW》心里就稍微舒服点了，1月底一定要玩爆！（Flag）

★看了《正义联盟》片尾都不知道说什么话好了，感觉一两句话的事情给拍了2个小时的电影，BOSS的复活送得也是尴尬，但可能正是因为超人的设定太imba了才会造成这样的效果吧，还是漫威那种实力差距不大（相比DC）的好看些。

本期个人签名

又到了选择困难的12月。

梦叶



@编辑部这边终于感觉到了冬天应有的温度，由于近日连续的阴天，本想将被褥晒晒再换上也未能如愿。这个时候室内本应比外面更加阴冷才对，但编辑部内人多设备多甚至起到了北方暖气的效果，穿着冬装工作的话还会有种燥热感，这倒让来自北方的我颇为亲切。

@最近个人又开始游戏荒了，本以为《星战2》能帮我撑过去，结果那毫无新鲜感的网战和简单粗暴的单机彻底将我劝退了，于是回归《守望》天梯，不禁感叹这“凉了”的游戏团队氛围比之前真是好太多了！

@为姿妈的新专打call！最喜欢《天天年年》！

本期个人签名

冬日早上的棉被即为理想乡！

果汁



◆我现在什么都不想做，只想玩《异度神剑2》。游戏出来前几天颓废过头就打开《Splatoon2》和朋友玩上几局，可惜心已经不在眼前的游戏上了啊，好痛苦。

◆天气转凉，不出门运动的我马上就中招了一次，还好发烧一晚上就退烧了，但真的很难受。数一数近年自己大概一年会发烧1到2次，也不知道是多还是少吧，大家也千万要注意自己的身体健康啊。

◆下了《动物之森》的手游，果不其然周围很多朋友也下了玩，话题性还是挺强的。不过这游戏一开始玩着挺上瘾的，很快新鲜劲过了后就发现实际内容比掌机版实在少太多了，还是挺遗憾的。

本期个人签名

《异度2》发售了吗?



宇宙人



☆TGS那期寄语还说了今年不用出国少了一个锻炼身体的机会，没想到两个月后就回收了这个Flag，而且还是去一个从来都没去过的游戏展G-STAR，对我来说还是有点刺激。然而比起语言不通或自然灾害，衣服没带够才是这次困扰我的最大问题。

☆这次G-STAR的采访行程安排毫无疑问有点赶，除去来回只有两天时间，由于基本上都是跟大队行动，所以在G-STAR会场里只呆了一个上午和半个下午，虽然对完成工作任务来说已经足够了，但多少还有些遗憾，比如很多游戏无法亲身去试试，原定一些采访也因为时间关系只能作罢。

☆上期寄语里提到“吃鸡”，其实是因为月初的时候阿里郎电视台的联系人说想搞一个国际媒体友谊赛，所以不得不弄个游戏来练一练。然而两个星期下来我只学会了开场见到人就上去用拳头抡，然后拖上几个人给我垫底。还好友谊赛后来取消了，才不至于丢脸丢到外国的电视台去。

☆回来整理资料的时候，我发现韩国那边对MMORPG的热爱程度远远超乎了我的想象，而且随便一个手游都用虚幻4引擎来开发。我现在同时玩两三个悠闲手游都可能清不完体力，有点好奇这么多MMORPG玩得过来吗？

本期个人签名

最近深刻意识到，我是时候该补补英语了。

三日月



回忆一下今年第四季度发售的大作，大部分游戏都或多或少让玩家感到失望：没有延续初代辉煌的《邪恶深处2》、流程漫长单调结局直接腰斩的《德军总部Ⅱ 新巨人》、还没登场就被微交易风波弄得半死的《星球大战 战场前线Ⅱ》。貌似没有让玩家失望的就只有老任的《超级马里奥 奥德赛》和育碧的《刺客信条 起源》了……2018年到来前还有几款大作没发售，希望其素质可以让人满意吧。

由于对华纳毫无信心，对扎导也没啥好感的缘故，我对《正义联盟》其实是没多少期待的。毕竟扎导出品不说，这次还由于一些片场外的事故导致导演由一个人变成了两个人的电影你觉得能好到哪里去……结果电影出来后果然如我意料之中的无趣，这不是一部烂片，但的确是一部让你提不起精神的超级英雄电影。截稿前又听闻华纳准备2020年开拍《闪点》……华纳你这想法有点大胆啊，你确定能拍好？

不过正片虽然一般般，但彩蛋还是很不错的。话说丧钟能出个个人美剧啥的吗，华纳我求求你了。

本期个人签名

我现在除了《战场女武神4》外什么游戏都不想玩。



水无月

※这个制作周期的游戏时间几乎全在《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》中文版中度过，个人除了部分人名之外，对于本作中文版的翻译还是比较满意的。本次《Playstation 专门志 Pro vol.3》也为大家提供了本作中文版的 52 页特大号攻略，各位玩家不要错过哦。

※《战场女武神 4》竟然被奶活了！这不是我认识的 SEGA ！看制作人访谈说这次各方面风格都将回归初代，大期待！

※快到年底了，各种年度最佳游戏的评选又要紧锣密鼓地开始了，不知道大家今年心中的最佳游戏是哪款呢？到目前为止我大概会毫不犹豫地投《塞尔达传说 旷野之息》一票吧，不过还得等下周的《异度神剑 2》发售之后才能做出最后决定了。

※玩了玩新出的《动物之森》手游，感觉游戏内容还是偏单调了些，动物们的对话也没有掌机版那么丰富，变成了一款不停地刷东西满足动物需求的定时作业游戏……就有种"我，动物朋友，打钱！"的感觉（笑）。

本期个人签名

等待《异度神剑2》发售真是度日如年一般。



八重樱

★这半个月来似乎大多数时候都在生闷气。有时候因为接收到了负面的新闻、有时候是因为打游戏不顺、有时候连我自己都不知道为何就突然之间变得很暴躁。不过我这个人一般是情感不太外露的，所以即便是内心已经处在狂暴边缘了，从表面上看还是乐乐呵呵的。其实我相信绝大多数社会人都有过我这种体验，而且除了隐忍之外我们也并没有将内心中的不满对别人宣泄出去的资格。没办法，谁叫这就是普通人的生活呢？

☆自从《动物之森》的手游版上线后就差不多弃了《FGO》。这游戏说来也有意思，明明没有多少内容，但每天光是完成小动物们的委托就会花费掉很多时间。经常是晚上 11 点半上床后想在睡觉前把委托清一清，结果全部清完后一看表，已经 1 点半了 orz。一个休闲游戏，有必要这么肝吗？！（一边说着一边又启动了游戏……）

本期个人签名

何以解忧，唯有花钱。



北山杉

·每年的黑五打折季对于玩家们来说都是一场狂欢，看着 Steam 社区里各种刷屏的剁手信息，不禁让人感慨现在的玩家真是有钱，回过头来再看看自己干瘪的钱包，和愿望单里长长的列表，我还是去玩宝可梦吧（捂脸）。近几年黑五第一次没买游戏的成就达成！

·这几天因为工作的缘故不知不觉地将《末日将至》达成了 100% 进度 游戏过程相当愉（shou）快（ku），比起 E 胖之前的作品《超级肉肉哥》关卡设计水平更上了一个台阶，尤其要称赞的一点是难度阶梯控制得相当好，这点对于一个独立制作人来说相当难得，不得不说 E 胖不愧是我心目中的关卡设计大师。

·最近坐在电脑前的时间一长就感觉脖子酸疼，有时候只能伏低身子才能稍微缓解一下，果然这么短时间内就开始有职业病出现的迹象了嘛 ORZ，于是正在严肃考虑要不要换一张电脑椅。

本期个人签名

暗杠的live现场比直播好听多了。



稀饭

【游】以前玩《星球大战 原力释放》，就觉得主角弑星者这种开挂一样的绝地武士还是太夸张了点，绝地武士还是真实点好，结果现在试用了《星球大战 战场前线Ⅱ》里相比前作被削弱过的绝地武士角色后，我又禁不住感叹：还是夸张点吧，这绝地武士现在弱鸡得让人难以吐槽啊！

【剧】虽然没完全看完，但我已经有点理解为什么算得上备受期待的《惩罚者》在 Metacritic 上只有 50 多的平均媒体评分（满分 100），其他问题先不说，一个连续七集都没有让罚叔找到机会大开杀戒的剧本，果然还是不能令粉丝们彻底满意的啊。

【书】来编辑部几年，看书的时间已经被各种其他娱乐方式挤压得越来越少，最近已经退化到比较注重看图而不是看文字了，所以回想了一下本期看得最久的"书"，竟然是《巫师之昆特牌 艺术设定集》。嘛，不是黄婆卖瓜自卖自夸，虽然这是我们自己商城也有卖的商品，但不得不夸一下整体内容的优秀程度，尤其是在国服卡面被部分和谐的今天，显得尤为珍贵。

【画】说来好笑，自己之前竟然一次也没看过 10 月被改编成动画的《少女终末旅行》，还是在三日月给我看了一个把动画里的元素魔改成《辐射 4》里对应要素的搞笑视频才终于入了——漫画坑。看惯了没事就各种人吃人或者打怪物的末世题材作品，这部完全是日常向的末日求生作品，还真是感觉耳目一新，这里也向各位破烂王们推荐一下。

本期个人签名

下载了55GB的《德军总部Ⅱ 新巨人》然后只让我试玩序章，Bethesda，敢不敢再抠点？





苍穹

◎从撰写《The Evil Within 2》的攻略开始，再到埋头制作《终极档案》，一晃就过去了一个半月。最夸张的时候一周有三天睡在编辑部，偏偏赶上深圳降温，裹着薄被在办公室瑟瑟发抖，真是有种"醉生梦死"的感觉。

◎"双 11"买了 5 本书，到货也意外的快，只可惜暂时抽不出时间看。整理书架的时候发现有几部书明明看过却一点印象都没有了，大学时写读书笔记的习惯真是不该丢掉。

◎《战场女武神 4》终于公布，2018 年又多了一款期待的游戏。不奢望 SEGA 把"《樱大战》系列"复活，"《女武神》系列"请好好珍惜。

本期个人签名

"我们一路奋战，不是为了改变世界，而是为了不让世界改变我们。"